Manual

Melina Juergens · Stefanie Joosten · Cristina Nava · Rhianna Pratchett
Andreas Öjerfors · Tommy Tordsson Bjork



EDITORIAL

Agotado. Sin existencias. No hay stock. Hay múltiples maneras de expresarlo, pero todas llevan al mismo destino: la felicidad. Cuando el equipo de Manual arrancó este proyecto teníamos un sueño: que la revista funcionara entre el público y se vendiera lo suficiente como para cubrir los costes de producción. Era eso, un sueño, una quimera que no veíamos posible hasta pasado un año o más. Pero la visión se hizo realidad en tres meses.

Noventa días para vender miles de revistas en todo el país y que tú, querido lector, nos dieras la confianza y el apoyo para seguir adelante. Porque nosotros escribimos, redactamos, corregimos, tiramos fotografías y maquetamos, pero nosotros, Manual, somos papel mojado sin tu apoyo. Si esto es posible es gracias a ti, y no se trata de ponernos sentimentaloides y bucólicos, sino de ser realistas. Un escritor o periodista no es nada –ni nadie– sin alguien que lo lea y lo respalde.

Por esta razón, en Manual te escuchamos. Ilusos seríamos de no hacerlo. Para este número dos hemos recogido todo el feedback que nos has dejado a través de redes sociales, correos electrónicos y de manera personal en las diferentes presentaciones. Lo hemos guardado con cariño y aplicado dentro de nuestras posibilidades. Como si fuera una vuelta ciclista, cumpliendo etapas, pero todavía con mucho camino por recorrer.

"No me gusta centrar toda la atención. Creo que es mejor dejar que mi trabajo hable por mí", decía Shigeru Miyamoto en una famosa cita. En Manual somos grandes defensores de la carrera del creativo nipón, así que aplicamos su filosofía. Dejamos que la revista hable por nosotros, que bastante chapa te hemos dado en estos cuatro párrafos.

DESARROLLADORES

DIRECTOR
Nacho Requena Molina (@NachoMoL)

EDITORES
Darío Arca y Vicente García

MAQUETACIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTE
Fran Martínez (@muyfran)

EDICIÓN FOTOGRÁFICA
Fran Martínez

FOTOGRAFÍA
Daniel Figares (@UnCafeDaniel) y Fran Martínez

PUBLICIDAD
Alberto Arroyo y Luis Álvarez | Agencia SOSFE
Contacto: alberto@sosfe.com | luis@sosfe.com

EDITORIAL
Dolmen Editorial
C/Oms, 53, 07003 Palma de Mallorca,
dolmen@dolmeneditorial.com

IMPRESIÓN
·gruppprint·

DATOS
www.revistamanual.com
contacto@revistamanual.com
ISBN - 978-84-17389-26-0
ISSN - 2605-1281
Depósito Legal: PM 1560-2017
Primera edición: junio 2018

COLABORADORES

José María Villalobos (@JMVillalobos1)
Josep María Sempere (@Kr3at0r)
César Otero (@DieOpheliac)
Iago Foxo (@IagoFoxo)
Saúl González (@SaulGonzalez_4)
Marta García Villa (@Nelvalay)
Estefanía Bitan (@Bitanhu)
Emilio García (@MrBoticario)
Marta Trivi (@MartaTrivi)
María Pérez Recio (@Kitttsune)
David Molina (@EkonMolina)
Israel Mallén (@Mallendary)
Alberto Venegas (@Albertoxvenegas)
Sara Borondo (@saraborondo)
Diana Puerta Gómez (@diana_twittea)
Pablo Lara Toledo (@PabloLaraToledo)
Ramón Méndez (@Ramon_Mendez)

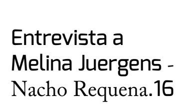
Manual no se hace responsable de las opiniones vertidas o derramadas por los colaboradores en sus artículos.
No maten al mensajero.

CONTENIDOS

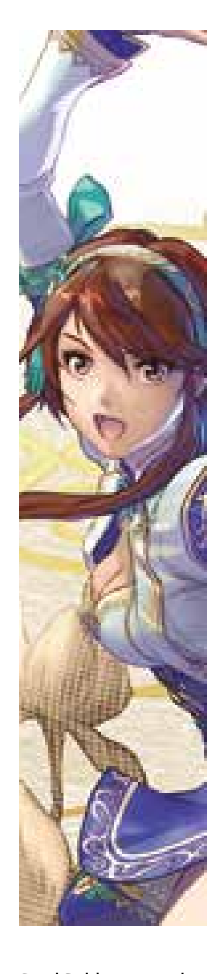
Nivel 01

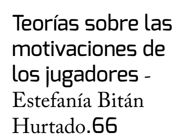


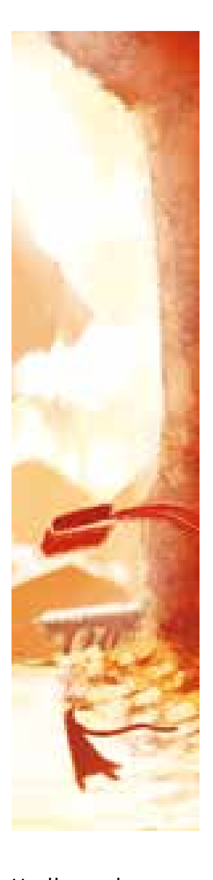




Nivel 02



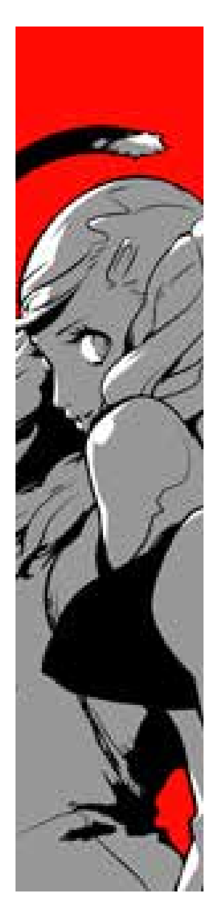






Nivel 03

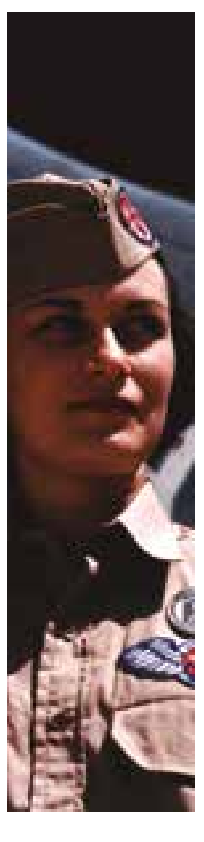


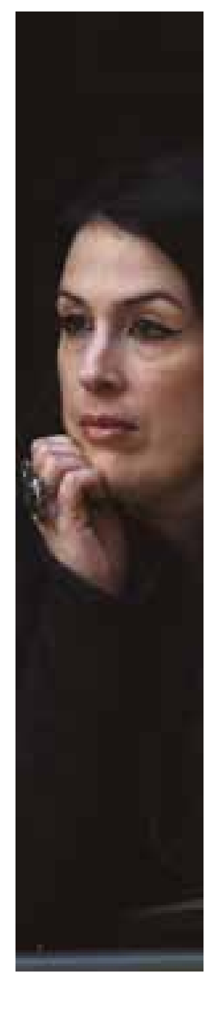




Nivel 04








SCE Santa Monica Studio



NIVEL 01

LA OBRA ESTÁTICA FRENTE A LA OBRA MUTABLE

El cine inventó los preestrenos como herramienta para el éxito. Y el videojuego es capaz de adaptar sobre la marcha la obra acabada para contentar las exigencias del usuario. En ambos casos, ¿se trata de una virtud o de un lastre?, ¿de poder o de servidumbre?, ¿el público siempre tiene la razón?, ¿a qué precio?

Texto **José María Villalobos** | Fotografía **Warner Bros**

"Una película nunca se termina, sólo se abandona". Esta célebre frase de George Lucas expone lo difícil que supone para un director dar por terminado su trabajo, pero también nos habla del cine como arte estático. Y es que por lo general, cuando una película llega al público, se trata del acto final en el proceso de creación fílmico. Atrás queda la escritura del guión, la planificación, la preproducción, el rodaje, el montaje, la posproducción… Objetivamente, la película será la misma vista en el estreno que varios años después. Y así ocurría con los videojuegos hasta hace poco. Encendíamos nuestro PC o consola y ahí estaba el fruto de montañas de trabajo y esfuerzo. Cine y videojuegos iban aquí de la mano como en tantas otras cosas. Pero hubo un momento en que los dedos de uno y otro medio dejaron de tocarse. La conexión permanente de las máquinas de videojuegos a Internet ha permitido subsanar errores y realizar ajustes de gran calado con el producto ya en las casas de los usuarios.

En el cine estos cambios se realizan a priori. Irving Thalverg, joven prodigio que instauró en las décadas de los 20 y 30 del siglo pasado el concepto de productor como ente supremo en la concepción de una película, fue quien asimiló en la producción el concepto de preestreno. Si en la proyección de una comedia a puerta cerrada el público seleccionado no reía con un chiste, este se recortaba en el montaje. Directores, actores y el resto del equipo se veían en ocasiones obligados a rodar nuevas tomas hasta dar con la tecla. Todo en pos de que la película funcionara en taquilla una vez fuera estrenada. Tal es la asimilación del trabajo de Thalberg en la industria de Hollywood que desde 1937 (él murió en 1936, a la temprana edad de 37 años) se viene concediendo, sin periodicidad específica, un premio honorífico a productores relevantes dentro de la gala de los Oscar.

Podríamos decir que las betas abiertas y cerradas son a los videojuegos lo que el método Thalberg al cine. Según el tipo de juego, es habitual que los desarrolladores pongan su obra a medio cocer en manos de los usuarios. Primero ante un selecto grupo y después abriendo las puertas a un público más general. Se busca el equilibrio en el gameplay, fallos que hayan escapado a los testeadores y, en última instancia, comprobar que los pilares que sustentan un mundo persistente no se quiebren ante la avalancha de los nuevos pobladores.



Pero ¿qué pasa cuando la producción está por encima de la dirección, la comercialidad del producto por encima de la obra de autor? Que lo que llega al público puede distar bastante de la visión original. El excesivo metraje de *Metropolis* (1926) se tradujo en montajes de menor duración para su distribución mundial. Orson Welles salía de plano tras dirigir *Sed de Mal* (1958) sólo para contemplar horrorizado a su regreso cómo habían mutilado y remontado la película en su ausencia. Por imposición del estudio, Ridley Scott tuvo que tirar de tomas aéreas descartadas de *El resplandor* (1980) de Stanley Kubrick para dotar a *Blade Runner* de un final feliz en 1982. En el primer caso, el encuentro en Argentina de una copia con 20 minutos adicionales en 2008 consiguió que hoy podamos disfrutar de la película de Fritz Lang de la forma más fiel posible a su concepción. En el segundo, las notas originales de Welles referentes a su mancillada película, devino en la reconstrucción de la *Sed de mal* que podemos disfrutar en el presente. En el tercer caso, fue el propio Scott quien, tirando ya de estatus, reconstruyó a su gusto *Blade Runner* en 1992 introduciendo, entre otras cosas, una escena descartada de *Legend*, una película suya de 1985 que anticipó *The Legend of Zelda* (NES, 1986); pero esa es otra historia.

Se trata de ejemplos de películas como obras mutables, es decir, el producto actual dista del que llegó a las salas de cine en su momento. En el caso de *Blade Runner*, por ejemplo, los segundos insertados de *Legend* (un unicornio trotando a cámara lenta por un bosque) cambiaron profundamente el significado de la película original del 82. Pero se trata de excepciones. Por lo general, el cine es estático una vez estrenado. El videojuego, por el contrario, es en el siglo XXI una obra mutable. Siempre de la mano de una tecnología ajena al descanso, las máquinas que tenemos en casa permiten, vía conexión a Internet, un eterno work in progress. Y vaya si se le saca partido a esta posibilidad.

Recuerdo comprar *The Crew* en las Navidades de 2014 atraído por su interesante premisa: una recreación a escala de los Estados Unidos que se podía recorrer libremente. Sin ser muy aficionado a los juegos de conducción, me seducía sobremanera marcarme mi particular viaje Nueva York/Los Ángeles escuchando de fondo mi música favorita. Mi primera impresión del juego, ya con el mando en las manos, fue bastante negativa. Gráficos con el agrio sabor de la pasada generación de hardware, coches que parecían flotar sobre el asfalto, línea del horizonte cercana y repleta de popping… Tal decepción hizo que a los pocos días aparcara el juego en un ignoto rincón de la estantería. Pasados unos meses, volvió aquel deseo de montarme un viaje digital por la Ruta 66, de admirar las vistas en el Gran Cañón del Colorado, de despedirme del océano Atlántico para salir al encuentro del océano Pacífico. En fin, que retomé el juego a pesar de las carencias que me habían espantado en la primera toma de contacto. Mi sorpresa fue mayúscula. El disco era el mismo, la máquina que lo hacía correr también, pero lo que apareció en pantalla distaba de ser idéntico a lo observado tiempo atrás. Los gráficos habían mejorado mostrando reflejos, juegos de luces, climatología dinámica bien representada. Los coches dejaban sentir su peso al volante haciendo placentera la conducción, la línea del horizonte era mucho más lejana potenciando así la sensación de viaje y aventura. Parecía que unos geniecillos habían estado trabajando en secreto puliendo la obra original, dando forma al juego ideal que yo tenía en mi cabeza.

Me puse a investigar y me di cuenta de que mis quejas iniciales sobre el juego habían sido las de mucha gente. Cuando una película supone una decepción para el gran público, toca apechugar con las críticas y rezar a los dioses de celuloide para que se pueda al menos cubrir gastos sumando la taquilla mundial y la distribución doméstica. Si un juego tiene ciertas taras en su estreno, si aparecen fallos que ni siquiera



podían intuirse, la respuesta de los usuarios puede guiarte en la depuración de esos problemas. Trabajo en la sombra para que, cuando vuelvas a encender la consola o el ordenador, tu juego haya pasado por el taller sin siquiera darte cuenta.

Se trata de un arma de doble filo porque: ¿debe el destinatario final tener tanto poder sobre la obra que tiene en sus manos, hasta el punto de que se alteren aspectos del gameplay e incluso el propio final de una historia (véase el caso de *Mass Effect 3*)? ¿El público realmente siempre tiene la razón? Tal vez lo inmutable de la obra cinematográfica sea en ocasiones una ventaja… y un alivio. Steven Spielberg, afamado productor además de admirado director, al ser preguntado en una entrevista sobre el poder del público a la hora definir qué tipo de películas debían o no rodarse, respondió que él hizo *ET* para él, que esa era una película que nunca se habría rodado de haberse consultado al público. Palabra de Premio Irving Thalberg.

Steven Spielberg y George Lucas fueron condecorados con el Premio en Memoria de Irvin Thalberg en 1987 y 1992 respectivamente.



Melina Juergens

Texto **Nacho Requena Molina** | Fotografía **Fran Martínez**

"Sufro un agudo problema de ansiedad, de tal modo que actuar delante de otra gente era algo que me resultaba impensable. Necesité mucho coraje y determinación para salir de mi caparazón e interpretar las escenas"

Los videojuegos cada vez tienen menos miedo a romper barreras. Hubo un tiempo donde cada paso que se daba era cuestionado y mirado con lupa, pero poco a poco fueron llegando productos que no tenían nada que perder y sí mucho que ganar. Gracias a ello, el medio se fue abriendo camino en parcelas hasta entonces inexploradas, campos que nunca habían sido transitados.

Un buen ejemplo de lo expuesto en el párrafo anterior se dio en *Hellblade*, la última producción de Ninja Theory lanzada en 2017. Tras un videojuego triple A como *Devil May Cry*, el estudio británico apostó por realizar un título de corte menor que tendría como eje argumental los trastornos mentales de su protagonista, Senua. Ahí es nada.

La jugada le salió bien al pequeño estudio, tanto que triplicó las ventas esperadas en tan sólo un año. Un mérito del que todos formaron parte, pero hubo una persona que resaltó por encima del resto: Melina Juergens (Alemania, 1991), la actriz que fue capaz de recrear los problemas mentales que tenía Senua. "Senua me ha enseñado a superar mis miedos y a ser física y mentalmente más fuerte. Ella me enseñó que incluso cuando tenga miedo, puedo alcanzar mis metas", puntualiza la germana, quien también destaca qué ha aportado ella al personaje. "Posiblemente mi terquedad y mi lucha feroz y constante para que sea capaz de defenderse por sí misma, independientemente de lo que la gente le diga que haga".

No es fácil para una persona alejada completamente del mundo de la interpretación convertirse en una estrella de un día para otro. Y no se está exagerando: Melina ha ganado casi todos los premios relacionados con la actuación en la captura de movimiento, con galardones como el BAFTA o el The Game Awards, los dos más importantes dentro de la industria del videojuego. "Mi vida se ha vuelto muy ajetreada durante los últimos meses, estoy viajando a varios eventos por todo el mundo, dando muchas entrevistas y hablando en el escenario frente a grandes multitudes. También mis perfiles de redes sociales están repletos de mensajes. Está llegando a ser muy duro responder a toda la gente", confiesa la actriz cuando se le pregunta por este cambio radical en su vida. La carrera de Juergens dentro del estudio británico es una simbiosis de su buen hacer combinado con estar en el sitio en el momento oportuno, tal como ella misma explica: "Estaba haciendo un curso de fotografía en Alemania, pero recibí una oferta de Ninja Theory para estar detrás de las cámaras a nivel fotográfico en el set de *DmC*, así que abandoné el curso y me mudé a Cambridge, Inglaterra".

"Mientras estaba entre bastidores tomando fotos, también fui aprendiendo a hacer vídeos y a editar, lo que más tarde me sirvió para editar todos los tráileres de *DmC* y *Hellblade*. El trabajo de actuación no fue más que una coincidencia, ya que la actriz encargada canceló el trabajo. Ninja Theory me pidió que le ayudara con las pruebas tecnológicas y más tarde me ofrecieron el papel", comenta con una naturalidad apabullante.

Su papel como Senua encandiló al público y le sirvió para granjearse una gran fama a nivel mundial. No obstante, reconoce que fue complicado pasar de editora de vídeo a actriz en unas horas. "Fue difícil, sí. Sufro un agudo problema de ansiedad, de tal modo que actuar delante de otra gente era algo que me resultaba impensable. Necesité mucho coraje y determinación para salir de mi caparazón e interpretar las escenas frente a mis compañeros de trabajo, y más tarde delante de miles de personas. Todavía lucho contra mi ansiedad, pero aprendí que puedo actuar incluso cuando estoy aterrorizada, hasta tal punto que mi ansiedad a veces ayuda a mi actuación. Supongo que a la gente le gustó mi interpretación porque las emociones eran reales, es decir, no estaba intentado actuar", matiza.

En este punto en particular, Melina remarca una de las grandes curiosidades que tuvo su papel: no necesitó tomar clases de interpretación para convertirse en Senua. "No, decidí no tomar clases porque me preocupaba parecer muy robótica en mi actuación. Quería sentirme libre y que las emociones fueran crudas y reales usando sólo mi instinto. Por lo general, yo interpretaba la escena de la manera que yo quería, y después de cada toma le pedía al director que me diera algo de feedback. Una vez hecho, lo aplicaba a la actuación", incide.

"Decidí no tomar clases porque me preocupaba parecer muy robótica en mi actuación. Quería sentirme libre y que las emociones fueran crudas y reales usando sólo mi instinto"





Cuando la ahora actriz alemana descubrió a Senua en una incipiente fase de desarrollo, esta sabía que el personaje estaba hecho para ella. Al fin y al cabo, Melina, al igual que Senua, sufre de serios problemas de ansiedad, una enfermedad que poco a poco va superando y de la que habla sin tapujos: “Sí, sufro de graves problemas de ansiedad, así que cuando escuché hablar de Senua por primera vez, me sentí muy conectada a ella. Recuerdo pensar: ‘Podría interpretar bien a este personaje, tenemos muchas similitudes’. Pero no esperaba llegar a ser ese personaje algún día”.

Durante el proceso de desarrollo de *Hellblade*, Ninja Theory entrevistó a decenas de personas con enfermedades mentales para documentarse correctamente. Todas estas experiencias fueron llevadas al videojuego, aunque Melina también tuvo como nexo de unión su experiencia propia o incluso la de su familia. “Tengo experiencias personales con las enfermedades mentales, y también tengo a gente en mi círculo familiar cercano que las padece. Aparte de eso, Ninja Theory invitó a personas con experiencias vividas de psicosis a nuestro estudio para colaborar con nosotros durante los más de tres años de desarrollo. Tuvimos muchas reuniones y realmente nos ayudaron a comprender su perspectiva”, dice sin titubeos.

Todas estas sesiones se fueron grabando y algunas se convirtieron en diarios de desarrollo, lo que facilitó que el jugador estuviera al tanto de todo. El proceso de producción de *Hellblade* fue casi retransmitido en directo gracias al uso de las redes sociales y del canal de Youtube, una apuesta atrevida que volvió a salir bien: “Fue idea de Tameem Antoniades, Dominic Matthews y yo misma. Queríamos dar a la gente la visión de nuestro proyecto como nunca nadie lo había hecho antes”.

Abordar temas como la psicosis, la ansiedad o el trastorno bipolar no es fácil ni sencillo. De hecho, Juergens tiene su propia teoría sobre por qué los estudios no quieren ahondar en esta problemática y prefieren optar por perspectivas más tradicionales: “Creo que es porque es un tema muy delicado y que requiere de mucha investigación para ser implementado de manera correcta. Si se retrata de manera incorrecta, esto podría crear mucho estigma en torno al tema”.
Su papel como Senua sirvió para descubrir a una nueva actriz, pero Melina quiere seguir compaginando sus dos trabajos. “Mi trabajo actual sigue siendo editora de vídeo, pero me gustaría probar algo más de interpretación también. Realmente disfruté la experiencia porque logré superar algunos de mis mayores temores. Al comienzo del proyecto era demasiada tímida incluso para leer unas pocas líneas del papel, y luego en cambio estaba actuando delante de miles de personas. Fue un gran progreso para mí personalmente”, argumenta. “Disfruto haciendo ambas cosas porque convierte mi trabajo en algo muy diverso e interesante. El trabajo de actuación es bastante intenso y físico, así que es bueno sentarse y hacer algo de edición de vez en cuando”.

Ante esta respuesta, la siguiente pregunta es obligatoria: ¿seguir interpretando fuera o dentro de Ninja Theory? Melina se moja… a medias: “Podría inscribirme en una agencia, ya que me gustaría probar un poco más del mundo de la interpretación tal como he dicho, así como todo aquello que haga el equipo de Ninja Theory próximamente. ¡Estoy dispuesta a hacerlo!”.

A pocos minutos de cerrar esta entrevista, Melina aclara que “normalmente no juega a muchos videojuegos”. “No tengo ni consola en casa”, matiza. Aprovecha su tiempo de ocio en otras actividades como el deporte o la fotografía, aunque sí reconoce haber terminado juegos como *Life is Strange*, *Until Dawn* o el propio *Hellblade*.

Risueña, agradable y bondadosa, Melina Juergens ya se ha convertido en un nuevo icono dentro del mundo de la interpretación. Su papel como Senua quedará grabado para la posteridad en el millón de copias vendidas, aunque también se recordará más como esa editora de vídeo que pasó del anonimato a la fama por un cúmulo de casualidades. Como Mia en *La La Land*, salvo por la gran diferencia de que esto último fue ficción, mientras que a Melina Juergens nadie la despertó del sueño: todo ocurrió en la realidad.

“Normalmente no juego a muchos videojuegos.
No tengo ni consola en casa”





ENTENDIENDO AL DRAGÓN

Una vez superada la carrera por los gráficos, ¿ha llegado por fin el momento en el que los videojuegos pueden también representar de forma fiel los sentimientos y la propia singularidad de la condición humana?

Texto **Josep María Sempere**

A finales del año pasado falleció mi padre. En un corto periodo de tiempo, apenas dos meses, viví en primera persona junto a mi familia el diagnóstico de una terrible enfermedad, la lucha contra la gran epidemia de nuestra generación –el cáncer– y la muerte de una de las personas a las que más he querido y querré jamás. Dos meses que hicieron tambalear mi existencia y que me cambiaron para siempre. Pero esta historia no va sobre eso. Esta historia va sobre cómo, en una búsqueda por entender lo que pasaba por mi cabeza y lo que sentía en un momento crucial de mi vida, encontré respuestas y consuelo donde menos lo esperaba: en un videojuego.

That Dragon, Cancer (Numinous Games, 2016) narra a través de catorce episodios cortos la desgarradora historia real que vivió la familia Green. Ryan y Amy, los padres de Joel, notan que algo no va bien con su hijo, y una visita al médico acaba arrojando el peor de los posibles pronósticos: un agresivo tumor teratoideo/rabdoide atípico. A lo largo de aproximadamente dos horas somos espectadores de un viaje vital cargado de emociones, viendo las reacciones de los Green mientras Joel es ajeno a lo que ocurre a su alrededor. Primer puñetazo en el bajo vientre: aquí no hay forma de escapar a la cara más cruel del destino, ni tampoco forma de vencer al final boss. Aquí la narración termina con la prematura muerte de su protagonista, y eso hace que progresivamente sea cada vez más difícil de digerir.

La experiencia que propone *That Dragon, Cancer*, evidentemente, es todavía más dura si has tenido la mala fortuna de vivir esa horrible enfermedad de cerca. No pude evitar sentir un nudo en la garganta en una secuencia en la que Amy describe su desazón al observar como otros padres organizan fiestas para celebrar el final del tratamiento de sus hijos, consciente del inexorable fin que esperaba a Joel. Y las lágrimas corrían por mis mejillas durante otra escena en la que Ryan se mueve por la fría habitación del hospital mientras escucha el incesante llanto de su hijo, recordando los momentos en los que la entereza de mi padre se derrumbaba a causa del dolor. En ocasiones pueden fallarle las formas, pero en el trabajo de Numinous hay muchas más luces que sombras y logra generar un nivel de empatía inalcanzable para la inmensa mayoría de videojuegos.

Hacía mención a las formas porque, en una acertada decisión de diseño, el desarrollo del título se compone por lo general de escenas interactivas en las que el jugador únicamente debe definir el ritmo, acercándose más al walking simulator que a lo que tradicionalmente entendemos por un videojuego. Otras resultaron más problemáticas para muchos críticos, especialmente el hecho de que los Green, devotos cristianos, impregnasen su obra de numerosos tintes religiosos. No comparto esa fe, pero sí tengo la convicción de que al ser una obra tan tremendamente personal resultaba ineludible, y puede que incluso necesario, representar una parte tan importante de su proceso.

Para algunos, *That Dragon, Cancer* supondrá revivir algunos de los momentos más duros de su existencia. Para otros, será una ventana para tratar de entender cómo una familia normal y corriente vive y trata de sobreponerse a una horrible tragedia vital. Pero para todos es una experiencia emocional agotadora, que poco a poco te rompe en añicos para luego reconstruirte con un mensaje de esperanza. Otros títulos han tratado con mayor o menor acierto problemas cotidianos, –*Depression Quest* (Zoë Quinn, 2013), el trastorno depresivo, *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017), la esquizofrenia y las enfermedades mentales, y *Papo & Yo* (Minority Media, 2012), lo que es crecer bajo la tutela de un padre alcohólico y abusivo–, pero *That Dragon, Cancer* es, seguramente, el primero que consigue transmitir la tristeza en su estado más puro.

En el futuro, espero, se le reconocerá su valor como pionero a la hora de explorar y dignificar las posibilidades del medio interactivo como método de expresión para las sensaciones más primarias del ser humano. En un momento en el que, por increíble que parezca, todavía se sigue discutiendo acerca de si los videojuegos son o no arte, *That Dragon, Cancer* derriba barreras, ideas preconcebidas y cualquier atisbo de duda ante esa manida pregunta atreviéndose a ofrecer una de las experiencias más intimistas y necesarias que hayamos visto pasar por la pantalla de nuestro ordenador. La intención de los Green no era tanto la catarsis como celebrar la memoria de su difunto hijo, pero su legado –y el de Joel– acaba siendo aún más grande que eso; para ellos como padres, para nosotros como jugadores/espectadores y para el medio en general. A veces, dicen, de lo más horrible puede surgir algo maravilloso. Todos hubiésemos deseado que no fuese así, pero este es uno de esos casos.



HUIDA DEL PAÍS DE LAS PESADILLAS

Un creador de culto y la creación que lo definió frente a frente. American McGee, (su versión de) Alice Liddell y la Wonderland que les hizo fuertes y los unió.

Texto **César Otero** | Ilustración **Spicy Horse**

Cuando se repasa por un lado la vida de la persona que es American McGee, y por otra la del personaje que es Alice Liddell, persona y personaje parece que fueron creados para encontrarse exactamente en el punto en que ambos conectaron sus realidades: justo en el amanecer de un nuevo milenio. La tecnología avanzada que traía la persona; el clasicismo que llevaba consigo el personaje. Y la unión de ambos en un *American McGee's Alice* tan eterno como la impermutable *Wonderland* de Lewis Carroll.

1972 - "UN NOMBRE DE MUJER…"

Dicen que las obras de un autor cobran más fuerza cuanto más misteriosa y desconocida es la vida de este. McGee parece otro caso de los 80 como John Romero: una persona inteligente, experta en el incipiente terreno de la informática y los videojuegos, dotada para ellos, que pasó su infancia con ordenadores de la época. Pero no, nada más lejos en la realidad de Thomas "American" James McGee, un nombre de pila extravagante para alguien que ha demostrado que puede llevarlo con soltura, sin que le pese, convertirlo en la firma de un "auteur" por mérito propio. El nombre dado por su madre, una pintora y decoradora tan excéntrica como para llamar a su hijo de esa forma. Una "hippie" –como McGee la describe– que un día se encaprichó del nombre de la hija de una amiga y decidió que lo quería para su retoño.

1856 - UN GATO, UNA FAMILIA Y UNA MENTE LIBRE

Cuando se es un niño, se poseen dos cualidades impagables: el don de la imaginación y el don de la curiosidad ingenua sin miedo. Pero, cuando crecemos, si no se cuidan los perdemos; y si los cuidamos corremos el riesgo de que nos miren mal, nos digan "¡madura de una vez! ¡Deja de soñar! La vida no es sueño, es realidad".

¿Por qué tenía que olvidarla? ¿Por qué American debía olvidarla? ¿Por qué Alice debía supeditarla como era normal para una señorita de su época victoriana? Si hubiese olvidado mi imaginación, si no tuviera aún un punto de ingenuidad en alguna parte, no escribiría cosas así por descontado. American no habría creado todo lo que abarcan sus obras. Y Alice, la pequeña Alice Liddell, que nació en 1856 y tuvo unos padres y una hermana que la quisieron e hicieron sentir querida, nunca habría salido y entrado dos veces de Wonderland de la mano de Carroll. Ni mucho menos sobrevivido en plena adolescencia a su convalecencia del desesperanzado Rutledge Asylum de Londres en el que el marionetista McGee la sumergió cuando tomó el testigo de Carroll sobre la vida del personaje.

1983 - PILLO, LADRÓN, CURIOSO, AUTODIDACTA

Como el propio "auteur" reconoció en la promoción de su obra maestra, de ese juego por el que siempre será conocido, "tuve la infancia más jodida y retorcida que puedas imaginar…". Una infancia de esas que marca el carácter, que podía haberle conducido a mil y un sitios distintos, mil y una malas vidas, pero que acabó no siendo una estadística más y sí un ejemplo de vivir con los pies en la tierra. Bueno, rozándola y sin dejar de mirar nunca al cielo y a la libertad como la que le proporciona vivir en su barco.

Con 11 años y gracias a su tío J. O. McGee, el pequeño American recibió un ordenador Timex Sinclair portátil, la variante USA del ZX81 equipada con 2Kb de memoria RAM y un modulador de TV. Este aparato se convirtió en una extensión de la curiosidad de McGee, y el aparato en blanco y negro al que lo tenía conectado en una ventana que parecía mostrar el futuro del aún niño. Su vida estaba decidida, y a diferencia de muchos de nosotros a esa edad, él lo sabía.

Con 12 años, absolutamente rendido a la magia tecnológica en esa era tan pionera en la tecnología y revivida por la nostalgia como fueron los años 80, McGee fue a parar a la cárcel como castigo por intentar robar un módem en una tienda de la cadena Target. O casi: tras avisar a su madre, esa artista iconoclasta y muy diferente al resto de madres de sus compañeros, le dijo a la policía que le dieran una lección. Y el American niño fue esposado y conducido de esta forma por la tienda, aunque liberado unas horas después.

Con 13 años, American tuvo sin duda una cicatriz emocional que le acompañaría por siempre, y que usó sin duda posteriormente en sus obras. Imaginad que crecéis sin padre, sin más figura paterna que los ligues y novios que vuestra madre se echa. En una edad en la que la infancia empieza a deshacerse y los conatos de la adultez aparecen preparando la adolescencia, a McGee le asesinaron la infancia, porque en su fiesta de cumpleaños conoció al fin a su padre, un bohemio bebedor y guitarrista.

Ahora imaginad que ese padre totalmente desconocido os lleva a casa en su camión, entra caminando claramente en estado de embriaguez sin haber sido invitado, y de repente os dice "yo te traje a este mundo, y ya es hora de que te saque", e intenta sacaros los ojos literalmente. Eso lo vivió American, quien pudo convencer al borracho de coger el coche de su madre para irse los dos a beber al bar. La mente rápida de McGee le salvó la vida, aunque apenas se montó en el coche de su madre, lo estrelló. Y esta, al saber lo ocurrido y en vez de coger uno de sus pinceles y defender a su hijo ante semejante ogro paterno, amenazó a su vástago con echarle la policía encima por robarle el vehículo, además. ¿Cómo se siente un preadolescente en ese momento, cuando ha vivido un trauma y nadie le rescata, ni siquiera quien debería hacerlo?

1864 - PERDIDA EN SU IMAGINACIÓN

Su padre, su madre, su hermana, su gato… Alice Liddell pierde a todos en un fuego que devasta su infancia, provocado por la pluma de McGee y su "partner in crime" en EA, R. J. Berg . El Rutledge Asylum de Londres se convierte en el hogar de la pobre niña quemada, sin nada, sorda, ciega y emocionalmente pasiva ante las pruebas. Y así se queda hasta los 18 años, solitaria, triste, miserable, deprimida, dañada, traumatizada, torturada, suicida. Su pasado la reclama, su mente no le da tregua. ¿He aquí un punto en el que la obra se alimenta de la vida del autor? ¿Vierte McGee ese pasado en su Alice, en su relectura expandida pesadillesca de la *Alicia en el País de las Maravillas* original? No se sabe, pero siempre en todos sus juegos hay elementos –aislados o centrales– que no parecen surgir tanto de la imaginación de un ingenioso escritor como más bien de la experiencia de haberlos vividos. Y a modo de curiosa confirmación, en el tercer juego oficial de la saga que American prepara y para el que busca la aprobación de EA, su Alice tendrá 13 años. Trece. ¿Ha elegido un número cabalísticamente siniestro aposta? ¿O es su mente la que le ha susurrado 'trece, American, que tenga trece…'?

1987 - LA SOLEDAD, LA SUPERVIVENCIA

American tiene 16 años, una edad complicada. Tres años después de su infernal fiesta de cumpleaños, el adolescente llega a casa y se encuentra que está… ¿vacía? Vacía. Sin muebles, sin más ropas que las de su armario, sin más rastro de persona que él mismo. Porque su madre, esa artista "hippie", se había ido con su pareja y había vendido la casa. ¿Las razones? En una entrevista de hace 18 años, McGee sólo sostiene que "mi madre y mi padrastro se habían ido". En la Wikipedia y con fuente oficial a un libro publicado en 2003, el motivo incluso a día de hoy es tan "curioso" como que la madre de American estaba en una relación con una mujer transexual que necesitaba dinero para terminar su cambio de sexo.

Por ello lo vendió todo, y dejó a su hijo en la puñetera calle… ¿Es amor por su pareja o es egoísmo nihilista al punto de olvidar a su propio vástago menor de edad? No juzgamos a nadie, pero el hecho es que un American de 16 años tuvo que recoger su ropa, cargar con su ordenador, salir del que era su hogar y buscarse la vida.

1873 - DIBUJOS QUE HABLAN

En el tapiz McGeeniano, Alice cumple 18 años dentro del hospital psiquiátrico Rutledge. 8 años sanando su cuerpo, pero no su mente, 8 años de abusos, crueldad y soledad. Es 1873, y Alice empieza a hablar a través de dibujos. Su cuerpo ya no está quemado, su mente quiere cicatrizar y largarse de ese horror. Un horror tejido por un McGee que supo lo que es estar solo, aislado, sin nadie, durante esa edad. Un McGee que parece que inconscientemente aplica cosas de su vida, las inyecta a su personaje. Y lo que le sirve para exorcizarse, ayuda a Alice a que esté más viva a los ojos del jugador. El creador ayuda al personaje, y el personaje ayuda al creador.

1993 - EL CLAN *DOOM*, EL TALENTO Y LA WONDERLAND EN LOS ÁNGELES

Son los años 80, y American McGee rellena un currículum con trabajos de mierda que lo apartan más y más de su verdadera vocación. Finalmente recala en el último sitio en el que pensaríais del autor de *Scrapland*: en un taller mecánico arreglando coches. Cobra 6 pavos a la hora, le gusta, se siente realizado porque además escribe programas informáticos para gestionar la tienda del taller. A inicios de los 90, con 21 años, McGee adora por igual los coches y los videojuegos, y económicamente tiene viabilidad para mudarse a un complejo de apartamentos donde conoce al gato de Cheshire, quien lo lleva a una Wonderland donde su talento será descubierto, forjado y preparado: su vecino, John Carmack, que le ofrece trabajo en id Software.

El "curro" en la era dorada absoluta de un estudio icónico hizo que el nombre de McGee estuviese en *Wolfenstein 3D*, en *Doom II*, en el *Doom* de SEGA, en *Quake*, *Hexen*, *Quake II*. El talento de McGee es aprovechado a fondo, y se hace amigo de Trent Reznor, vocalista del exitoso grupo Nine Inch Nails y futuro compositor musical de su Alice. Reznor se lo lleva con la banda, y American alterna con personalidades de la talla de Marilyn Manson, en lo alto con su *Antichrist Superstar* producido precisamente por Reznor.

El sueño en id llega a su fin en 1998, cuando McGee es despedido. ¿Por qué? De acuerdo con un post de archivo de John Carmack escrito el 12 de marzo de 1998, "sus contribuciones incluyen trabajos en tres de los mejores juegos de la historia, *Doom 2*, *Quake* y *Quake 2*, pero no veíamos lo que queríamos". Para McGee el despido es una mezcla de "terror y libertad tan significativa y poderosa […] Aquello me echó al mundo para que me defendiera por mí mismo". Siguiente parada… Electronic Arts.

1997 - AMERICAN Y ALICE

Con semejante currículum, a McGee no le cuesta encontrar un trabajo en la industria y recala en la poderosa Electronic Arts. Es el momento: la persona y el personaje están a punto de conocerse, uno se meterá en la mente del otro y no se irá más. McGee conduce por la California Highway 1, considerada una de las autopistas más hermosas del mundo. Y en su cabeza esa visión del mar, el sol, los acantilados… Esa libertad casi de volar que está disfrutando se mezcla con los temas que escucha en ese momento: Rob Zombie y su *Living Dead Girl* y The Crystal Method con *Trip Like I Do* –una canción que samplea letras del film de culto *Cristal Oscuro*–. El sol y la visión del crepúsculo pergeñan una extraña simbiosis con música electrónica, industrial metal y letras de magia y temática dark que hablan de vida, muerte, fantasía, viajes, diablos… Libertad y cielos azules versus aislamiento y oscuridad. El mundo de Alice versus el mundo de American. ¿Cuál es cuál? Da igual, ambos se funden en una sola visión que American amplía junto al creativo R. J. Berg en EA Redwood Shore. Cuando tiene los conceptos básicos, McGee se la presenta al estudio. EA la aprueba, pero en el fondo nunca cree demasiado en el juego. Tres años más tarde *American McGee's Alice* sale al mercado y logra el éxito del público y el canto ensalzador de la crítica, poniendo de moda masiva la reescritura Burtoniana siniestra de los cuentos de hadas y libros para niños como ejercicio imaginativo –el mismo que tanto echamos de menos en la insulsa e indigna *Alice in Wonderland* del propio Tim Burton, que ojalá se hubiese acercado más a la visión McGee.

Su Alice servirá de base para futuros creativos, así como convertir un juego de éxito en una pieza de culto. Todo a la vez. Pero American ha logrado algo más, algo que se ve en el final del propio juego. Un final que la persona y el personaje, McGee y su Alice, parecen alcanzar juntos cogidos de la mano: la salida, al fin, tras años en una Wonderland de pesadillas que los forjó y los hizo fuertes. La visión real de cruzar la puerta hacia un lugar bañado por el sol.

"Con todo lo que me ha pasado en la vida nunca olvidaré quién soy. Porque una y otra y otra vez, lo único que me ha sacado adelante siempre ha sido yo mismo"

— American McGee, Wired, diciembre de 2000.



WELCOME
To
TWIN PEAKS
Population 51,201

HIDETAKA SUEHIRO

Texto **Iago Foxo** | Ilustración **White Owls**

En todas las artes siempre podemos encontrar dos grandes hechos sobre los que establecer una división: por un lado las bases fundacionales y, tras un periodo estático, parar en ciertos hitos por el camino por el otro. Se crea un punto de partida desde el cual brota el "clasicismo", esto es, las normas a seguir. Y a partir de ahí nos encontramos con unas paradas que van aportando un granito de arena a esas normas. Sin embargo, luego aparecen producciones inclasificables. En literatura encontramos obras, entre otras muchas, como La vida y las opiniones del caballero Tristram Shandy, en la que su narrador cuenta su vida con tantas digresiones que tarda capítulos en nacer, o La casa de hojas, un manuscrito encontrado sobre un documental que trata de un matrimonio roto, una casa que cambia constantemente y una rotura total del medio escrito. Siempre hay un alto en el camino para poder mirar un paisaje distinto o un elemento novedoso. En los videojuegos no es nada diferente, pero hemos de fijarnos en este siglo (si queremos que sea una comparación justa) para llegar a estos altos en el camino.



Si pensamos en cine de autor, quitando problemas terminológicos, pensamos en Lars von Trier, en Xavier Dolan, en la Nouvelle Vague, etc. Pensamos en cosas que, al verlas, detonan una sentencia firme: "Esta peli es de [insertar director] y se nota". En los videojuegos encontramos figuras así, y aquí me quiero parar en una: Hidetaka Suehiro. Una persona que merece una especial atención en esto de los "juegos de autor", incluso diría que nadie se atrevería a negar que este hombre los crea. Me paro en él por un motivo: para establecer algo como "obra de autor", lo primero que tiene que ocurrir es el que creativo posea varias en su haber para establecer unos puntos comunes distintivos, y Swery es de esos pocos privilegiados (aún) en tener una obra así.

Swery es una de las figuras creativas videolúdicas que más llama la atención una vez se empiezan a juntar piezas y prestar atención: un hombre nacido en 1973 que se licencia como realizador de cine y que decide entrar en el mundo de los videojuegos. Su primera aparición fue escribiendo la historia principal, los personajes principales y las mecánicas de *The Last Blade* (SNK, 1997) y su continuación *The Last Blade 2* (SNK, 1998). Tras esto, fue contratado en Deep Space como diseñador principal de *Extermination* (2001), el primer survival horror de PlayStation 2. Como es obvio, a estas alturas buscaba crear un juego propio y para ello abandona la empresa y forma la suya propia junto a otros trabajadores de Kojima Productions y Deep Space. En este contexto de necesidad de crear una obra propia, surge el primero de sus juegos bajo su propia dirección y escritura: *Spy Fiction*.

SPY FICTION O LOS PRIMEROS PASOS

La primera obra videolúdica propia de Swery será un homenaje al cine de espías más pasado de vueltas, no es una obra en la que manejemos a James Bond. Es más, haciendo una comparación justa, bebe más de Gabe Logan de *Syphon Filter* (Eidetic, 1999) o de la jugabilidad de *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (Konami, 2001) que del agente británico de *GoldenEye 007* (Rare, 1997). Seremos testigos de una historia de organizaciones secretas y de agentes secretos con dispositivos locos y estrafalarios.

Una unidad de la SEA (Special Execution Agency) es enviada al castillo Wolfgang en Austria a detener a una célula terrorista de la misteriosa organización Enigma antes de que utilicen una peligrosa arma biológica llamada "Lahder". Tras infiltrarse y haber perdido a uno de sus hombres en el asalto, el juego retrocede dos meses para ver que la SEA está investigando a NanotechDyne, una empresa farmacéutica sospechosa de desarrollar armas químicas y biológicas y cuyo mayor responsable será el investigador Forrest Kaysen (quedaos con esta copla). Varias misiones en medio mundo y un par de giros después, descubrimos que el líder de Enigma se llama Scarface y que fue un hombre importante en la SEA. Este tiene un antídoto para el virus, una vacuna llamada "Jacob". Luego hay que acabar con un agente doble, que obviamente es el que muere al principio del juego y ya está. Una obra sobre espionaje muy cinematográfica y con unas mecánicas variadas, entre ellas resolver puzles utilizando una mecánica curiosa: el disfrazarse de enemigos gracias a una cámara.

Vamos a pararnos un momento en ciertos aspectos de la acelerada sinopsis que he dado. Primero, "castillo Wolfgang en Austria", una especie de trasunto del Castillo Wolfenstein de la saga del mismo nombre. Incluso tiene unos estandartes rojos de Enigma por todo su interior como esas telas gigantes con esvásticas a las que Hollywood nos ha acostumbrado. Más allá, toda referencia de videojuegos es más por utilitarismo que por verdadero homenaje. Notaremos un tufillo, en el mejor de los sentidos, a esas obras del sigilo que tanto poblaban las consolas de sexta generación: enemigos con patrullas prefijadas, hacer ruido para despistar, sigilo por encima del enfrentamiento directo (esto se hace muy patente a la hora de disparar, ya que el sistema es un third person shooter con autoapuntado y la misma cantidad de balas para el mismo tipo de enemigo) o las dos herencias más duras que vienen de Kojima, como son el sistema de cuenta atrás mediante barras si te descubren (peligro, evasión y precaución) y el R1 para activar la primera persona y cuadrado para disparar para los momentos en los que necesitas precisión y no ayuda de disparo. Coge un poco de aquí y de allá para construir sus mecánicas y su diseño, sin embargo, la cosa enloquece cuando viene el cine a poner las normas.

Yendo, de nuevo, de arriba a abajo, vemos que la poca información que he dado arroja un montón de homenaje al cine –y no sólo el de espías–. ¿Os fijáis en que el virus se llama "Lahder" y su cura "Jacob"? *Jacob's Ladder*, en España *La escalera de Jacob* (1990), es una película dirigida por Adrian Lyne y protagonizada por Tim Robbins en la que un veterano de la guerra de Vietnam sufre unas durísimas y terroríficas secuelas psicológicas derivadas de sus acciones destinado allá. Nada que ver con el argumento de este videojuego, sin embargo, a Swery le debió de hacer gracia esa referencia para ese momento. No nos engañemos, casi nunca hay un gran motivo detrás, suele ser todo más bien fruto del estado de ánimo de ese momento y el creativo japonés

vino a pensar que eso era una buena idea. Nada más. Forrest Kaysen, del que veréis más a lo largo de este artículo, es un hombre directamente mutilado del físico de Wayne Knight, el Dennis Nedry de *Parque Jurásico* (1993) o el infame Newman de *Seinfield* (1989-1998). En este caso, funciona como el propio Nedry: es el brazo ejecutor de un plan ideado por alguien que está por encima. Él crea el virus por encargo, no es el principal antagonista como será en *Deadly Premonition*. Siguiendo con las referencias, nos encontramos ahora con una que riza el rizo: Scarface, el general Douglas Lysander (que también aparecerá en el siguiente juego), es un cyborg con el mismo aspecto que el *Terminator* (1984) de James Cameron tras haber sido atacado, mostrando media cara de puro metal y ojo rojo. *Scarface* (1983) y Terminator juntos en un mismo personaje. Incluso dice, en su versión original, "You can't handle the truth!", la mítica "No puedes soportar la verdad" de Jack Nicholson y su coronel Jessup en *Algunos hombres buenos* (1992). Eso sí, quien se lleva la palma en esto de las referencias cinematográficas en esta obra es *Misión Imposible* (1996). ¿Recordáis las máscaras de látex de Ethan Hunt y compañía? Hacia esto íbamos cuando hablaba de disfrazarse de enemigos con una cámara. El juego te incita y obliga a sacar fotos de los enemigos para obtener un patrón de identidad. Una simple foto nos dejará imitar su ropa, una foto de su cara, su identidad física y una grabación de voz nos permitirá copiar su voz para despistar a enemigos y saltarnos escáneres biométricos. Por favor, si el nivel 2, llamado *Plus: Wolf*, contiene un trozo en el que tienes que descender por un cable hacia una sala de archivos igual que Tom Cruise. Los mismos sensores de presión, los mismos láseres, el mismo color blanco, el mismo "todo". Eso sí, una de las referencias cinematográficas más locas está en la frase *"In heaven, everyone dreams of the SEA"*, si no entendéis buscad en internet *"In heaven, everything is fine"* y preparaos para abordar a David Lynch y el terrorífico radiador de *Cabeza borradora* (1977).

A pesar de que la historia trata sobre espías pasados de rosca y organizaciones secretas, ya vemos una de las características que definen la obra de Swery: el drama humano. Pese a todo, gran parte de las situaciones generan una reacción emocional en los tres agentes de la SEA. Bill se pregunta al final del juego, tras sufrir constantes traiciones, si luchaban por algo justo o eran marionetas de poderes incontrolables. Antes de luchar contra el jefe final, el auténtico antagonista y antiguo compañero inseparable, duda realmente de sus intenciones, se pregunta si hay alguien detrás. Eso sí, lo derrota disparando al depósito de gasolina de un avión y prendiendo el combustible que arroja, haciéndolo explotar. "Yippee ki yay, hijo de puta": *Jungla de cristal 2* (1990). Y la recompensa por pasárselo es… trajes adicionales para los personajes. Tras un viaje por medio mundo, vayamos a Greenvale, vayamos a la explosión creativa más exagerada y consciente, tanto de sí misma como del medio y el género que toca.

DEADLY PREMONITION O EL VIDEOJUEGO DE AUTOR

Greenvale es el pueblo más pueblo de todos los pueblos. Un lugar en el que nada pasa y cualquier evento es susceptible de ser carne de cañón de chismorreos. En este contexto, unos gemelos jóvenes encuentran, mientras pasean por el bosque, el cadáver de Anna Graham, una chica del pueblo. Este asesinato atraerá la atención del agente del FBI Francis York Morgan, quien ha visto casos similares a lo largo de su carrera como investigador federal, crímenes con semillas rojas como firma del asesino. Si esta historia os suena, es que habéis reconocido el punto de partida: es el mismo que el de *Twin Peaks* (1990) cambiando las letras por semillas. Eso sí, aquí no se parará toda referencia a la serie de David Lynch y Mark Frost, ni por asomo. Este videojuego danzará constantemente entre ambos lados de la fina línea que separa el homenaje del plagio. Sin embargo, antes de hablar del juego, vamos a hablar de su desarrollo.

En 2007, se presenta en el Tokio Game Show un tráiler de un juego llamado *Rainy Woods* en el cual vemos las primeras fases de lo que luego acabaría siendo *Deadly Premonition*. La crítica lo vio tan parecido a *Twin Peaks* que obligó a retrasar el juego para hacer los cambios pertinentes para que no se viese limitado por este prisma de comparación. Esto es muy cierto, porque al ver este vídeo encontramos muchos más parecidos de los que ya tiene el juego definitivo: York se parece demasiado a Kyle Maclachlan, los gemelos Ingram son el enano de *Twin Peaks* por duplicado en lugar de niños y el tráiler cerraba con Carol Maclaine siendo un trasunto de Julee Cruise en el Bang Bang Bar. Desde Access Games anunciaron al poco tiempo que, en lugar de lanzarse en 2008, sería retrasado hasta 2009 por estas críticas. La idea principal era que se lanzase en PlayStation 2 hasta que se decidió publicar en consolas de nueva generación. Sin embargo, la compañía no tenía recursos ni conocimientos para hacer el juego de nueva generación y se retrasó hasta 2010. Las críticas no se hicieron esperar. Un juego con una jugabilidad desfasada, unos gráficos antiguos hasta para la generación anterior, una conducción nefasta, un mundo abierto vacío y, muy importante, lleno de cosas estúpidas que hacer. Nadie entendía nada. Las notas viajaban desde el



2 de 10 por parte de IGN (la primera crítica en salir y la más sonada en su momento) hasta el 10 de 10 en otros medios. Estas puntuaciones tan extremas, que aún hoy en día tras explicaciones y debates persiste, le hicieron merecer el récord Guinness al juego con la crítica más polarizada de la historia. Sin embargo, abrió el debate con el que iniciábamos este artículo de si es plausible hablar de videojuegos de autor.

Obviando estas notas, vamos a lo importante, el cine y la cultura pop y la firma de Swery a lo largo del juego. Partamos de ciertos elementos de las críticas para servirnos de apoyo y empecemos por las mecánicas caducas con esos coches que no toman una curva con fluidez ni entienden el funcionamiento físico de un freno de mano. Cualquiera podría decir que son parte de un desarrollo lógico que viene desde 2004, desde el primer prototipo de *Red Seeds Profile*. Sin embargo, esta pregunta no se contesta con facilidad al jugar a la versión del director (con unos cambios que no vamos a analizar aquí, pero que dan que pensar de cara a la profesionalización de la teoría y crítica de videojuegos en el marco de los estudios literarios o como disciplina propia) y ver que eso se mantiene, aun habiendo dinero en la versión del director para cambiar mecánicas (cosa que se hizo, mejorando el nefasto sistema de apuntado, pero sin dejarlo fluido). La teoría más plausible es que Swery es un analista muy acertado de videojuegos y entiende que las mecánicas toscas son parte del encanto que la gente destacaba de su obra. Y es cierto, *Deadly Premonition* es claramente la suma de sus partes, puesto que sus partes independientes, siendo objetivos, son penosas salvando la trama. En cambio, el conjunto del feísmo estético y mecánico es parte fundamental del encanto de esta obra. El punto fuerte en defensa de *Twin Peaks: The Videogame* viene con lo que hemos dicho del mundo vacío y las cosas estúpidas para hacer. Aquí radica una clave fundamental en la obra de Swery: la inmersión. Lo veremos en *D4*, pero si hay alguien en este medio que teorice sobre el mismo mientras diseña es Hidetaka Suehiro.

El diseñador ha dicho en múltiples entrevistas que de haber tenido más presupuesto a la hora de desarrollar *Deadly Premonition* hubiese metido muchísimas cosas inútiles en el juego, que no aportan nada per se, en lugar de mejorar los gráficos o alargarlo. Hubiese metido más presas a la hora de pescar, más coleccionables, más compras estúpidas, más sidequests o más mapa vacío (que, por cierto, tiene forma de perro, miradlo), pero no sin motivo. Desde *Deadly Premonition* ha teorizado acerca de lo estúpido de ciertas partes de los videojuegos, pero que, sin embargo, aportan muchísimo a la idea que tiene quien juega sobre el mundo en el que juega. Explorar Greenvale sólo sirve para escuchar las eternas e interesantes disquisiciones sobre cine entre York y Zach (una aparente rotura de la cuarta pared y, paradójicamente, uno de los elementos de inmersión narrativa más interesantes del juego) y para encontrar misiones secundarias que te permiten conocer a los 26 personajes que pueblan Greenvale (26 como las letras del alfabeto inglés). Y pese a que te dan recompensas estúpidas o incluso innecesarias, te hacen entender el mundo que te rodea. Sabes que a Carol la acosa un fan (Jack el de la gasolinera) cuya única función es pedirte dinero hasta que te da una misión secundaria (en la que aparece el general Lysander), que a su vez te ayuda a reparar el coche con el que York llega al pueblo y… ya está. No es la saga *Yakuza*, no vemos drama humano en estos personajes secundarios ni en el humor, sólo contexto puro y duro al servicio del jugador. Muchas veces el humor sirve para mostrar el fondo humano de las situaciones, pero en este caso no; Swery utiliza el humor como hace David Lynch, es parte de un contexto emocional, te descoloca más de lo que te ubica, aunque ayuda mucho a entender esa locura intrínseca de los mundos que desarrollan. En lo tocante al mundo vacío, destacar varias cosas en cuanto al realismo: el mundo real no está lleno de cosas a cada dos pasos y parece que aquí se cumple a rajatabla. Explorar sólo aporta autosatisfacción, el conocer el pueblo tanto o mejor que sus habitantes. Eso sí, hay un porqué para este mundo vacío y se entiende una vez comprendes que los 26 personajes (salvando a los gemelos) trabajan o están en una situación de adulto que les impide estar ociosos las 24 horas del día. Cada uno de los personajes del pueblo tiene pautada una rutina semanal. Es más, una de las mecánicas, de nuevo inútil por completo, es poder observar por las ventanas de las casas y ver qué hace la gente. Sin ir más lejos, los padres de los gemelos llevan el supermercado del pueblo y a la hora de cierre veremos cómo salen y se dirigen a su casa; y si los observamos, veremos al padre tocando air guitar y a la madre hacer las labores de casa. Debemos ducharnos, afeitarnos, cambiarnos de traje (que hay un montón para encontrar), cargar la gasolina del coche, cobraremos por cada informe hecho, podemos pescar, hacer misiones secundarias sin ningún tipo de uso más allá de un consumible o abrirnos más misiones secundarias. Debemos actuar como un ser humano trabajando y no salirnos de las horas que corresponden a un humano adulto responsable y no trasnochar (de noche, Greenvale se convierte en un mundo de pesadilla). El realismo (todo el posible sin llegar a perjudicar la jugabilidad ni el entretenimiento) está al servicio de la inmersión.

A pesar de ser un juego de misterio, la trama sirve a Swery, como bien ha comentado en varias entrevistas, para ahondar en el drama humano, como hemos dicho, una caracterís-

tica de la obra del desarrollador. Francis York Morgan es una persona que parece rozar un trastorno autista severo: interrumpe las declaraciones de los testigos si dicen algo que le interesa, sobre todo si hablan de cine (cuando pregunta por el clima durante la muerte de Anna, Emily habla de que recuerda estar viendo la televisión y darse cuenta de la lluvia, y lo que más le interesa a York era el nombre de la película: *Un hombre lobo americano en Londres* (1981)), le preocupa mucho el aroma del café por las mañanas, el sabor del mejor sándwich del pueblo, etc., se fija en tonterías para reprimir su traumático pasado. Emily es una mujer que todavía nota la pérdida de su madre destrozada por el cáncer. Thomas es un hombre enamorado de otro que nunca le corresponderá, pero por cuyo amor cometerá asesinatos y perderá la cabeza hacia el final del juego vestido como la mujer que más quiere (su hermana) y luchando contra la que más odia (Emily). George es un hombre con la psique rota y con una madre, por la cual vive obsesionado, que abusó físicamente de él, torturándolo a varazos y dejándole con unas cicatrices que nunca curaron, y cuyo cadáver descansa en el sótano de su casa (¿Norman Bates?). Greenvale se ve asolado por los crímenes y nadie queda sin ningún tipo de reacción. El misterio es lo menos relevante y esto se hace ver cuando el juego se empeña sistemáticamente durante sus primeros compases en mostrarte a los responsables de todo el mal que ocurre en el pueblo. FK en el café, los árboles rojos en casa de George o el esqueje que lleva Forrest Kaysen (de nuevo) consigo, los abrigos rojos en la oficina del sheriff… A Swery le importa más bien poco el suspense inherente a un caso de asesinato, le interesa la reacción de sus personajes, quiere que te metas en el mundo de unos personajes. Si con *Spy Fiction* veíamos los primeros "swerismos", en este juego se ven corregidos, depurados y aumentados: el cine como elemento vertebrador (aunque aquí sin ser parte de la trama, sino parte del contexto psicológico de York), el estudio de personajes, el humor como pieza habitual y no de contraste o las mecánicas al servicio del fondo. Ahora nos marchamos de Greenvale para irnos a un sitio más conocido: Boston y un avión en marcha en el pasado.

D4: DARK DREAMS DON'T DIE O EL PASADO NUNCA MUERE

D es la letra que rige toda esta obra. *Dark Dreams Don't Die*, es decir, las pesadillas no se acaban porque el pasado no se puede cambiar; "Busca a D", el teórico asesino de su mujer; "No busques a D", el amenazante mensaje que descansa en el prólogo del juego y D4 como resumen del título y la cuarta dimensión física, que es el tiempo. Casi nada. *Dark Dreams Don't Die* o *D4* fue un juego con un nacimiento curioso, pues es un juego exclusivo de Xbox One, que posteriormente salió en PC, cuyo manejo principal era mediante el periférico Microsoft Kinect. Uno de los gadgets más en decadencia en su momento es el complemento necesario para jugar a una aventura gráfica de consola. Esto ya suena a Swery que tira para atrás. Además, el propio director confesó que su plan principal era ese, utilizar Kinect como mando y conociendo sus ideas sobre inmersión, parece buena idea. Es más, en más de una entrevista confesó que el Synchro Rate nace como una idea de inmersión jugable. Ahora os lo explicamos, primero, la trama.

David Young (por cierto, el nombre de Francis York Morgan en las primeras fases de *Rainy Woods*) es un detective, y anteriormente agente de narcóticos, que investiga el asesinato de su mujer con la ayuda de su compañero de la policía Forrest Kaysen. Debido al trauma de la muerte y a un disparo en la cabeza por parte del asesino, no recuerda a su mujer. Sin embargo, obtiene el poder de viajar en el tiempo tocando objetos llamados mementos y con una sola pista que dejó su esposa: "Busca a D" (creo que le debemos el punto de partida a Christopher Nolan y su *Memento* (2000), ¿y si al final el asesino era él también? Nunca lo sabremos). Quitando este punto de partida ya algo loco, Swery vuelve a plagar su obra de sus manierismos. Una gata llamada Amanda que es vista como una mujer vestida de gato, un Forrest Kaysen que come una cantidad imposible de comida de un bocado (el momento en que se zampa un pescado asado entero hasta la cola y tira para quitar el esqueleto mondo y lirondo es impagable), un humor ridículo y figuras excéntricas hasta lo imposible. Unos personajes que se cuentan con los dedos de una mano debido a la condición del guión del videojuego, y aquí también hay que detenerse un momento.

Se nota muchísimo en ciertos aspectos que Swery se licenció en realización y que eso condiciona su escritura, puesto que parece adaptarse siempre al presupuesto hasta a la hora de escribir. Si en *Spy Fiction* utilizó una trama internacional y en *Deadly Premonition*, la de un pueblo, parece que pensó que, al tener presupuesto (notablemente más alto que en sus dos juegos anteriores), era buena idea depurar al máximo la trama. Visualmente, y no sólo por el cel shading, es el juego más sólido a nivel visual y de físicas hasta el momento de Swery y sus escenarios se reducen a la casa en la que viven Amanda y David, y el avión en el que tiene lugar gran parte de la trama principal. Si a esta situación de dos escenarios añadimos el limitado número de personajes (12 si contamos a Peggy, la mujer fallecida),

vemos que la idea fundamental era hacer una historia de pequeño tamaño. Eso sí, este tamaño no quiere decir que la trama sea igual de pequeña. Nada más lejos de la realidad. Aunque poco importa porque el D que nos encontramos al final del episodio 2, ese DELTA, nunca encontrará solución, ya que *D4* nunca verá una nueva temporada.

En lo tocante a usar Kinect existe el sistema de puntuación llamado Synchro Rate, que te beneficia si te dejas llevar por las normas de Swery. Swery no sólo añade, de nuevo, sidequests estúpidas que llevan a recompensarte con trajes, sino que también incorpora un sistema de respuestas a ciertas preguntas durante la trama y que te puntúa si aprendes a ser como David. Una de las respuestas siempre da un Synchro Rate perfecto y las otras no aportan nada; obviamente, al principio no se acierta ninguna. Sin embargo, una vez se entra en el mundo siguiendo las mismas normas que en *Deadly Premonition* y se preparan comidas, cócteles y se conoce el contexto de cada misión secundaria, la teoría del diseñador japonés es que si quien juega es puesto en situación, llegará un momento en que sienta que el personaje jugable es una ampliación propia y no algo diferente; y la línea que los divide se difuminará. Debemos hacer cosas de persona para sentir que estamos jugando nosotros y no proyectándonos desde el mando en un personaje.

A estas alturas de artículo cabe preguntarse lo siguiente: ¿hasta qué punto las manías de Swery son propias, son ajenas o son derivadas de ser un referente? Me explico. ¿Forrest Kaysen es una firma, una manía, fan service o a qué corresponde? El gas rojo en forma de droga llamada "Real Blood", el homenaje a Lynch que aquí se manifiesta en forma de gigante dando consejos crípticos y búhos blancos, las influencias de su vida en el juego (el personaje de Duncan, un diseñador de moda, tiene como lema "avant-garde", una crítica sobre Swery a tenor de *Deadly Premonition* que le llamó muchísimo la atención). Su forma de escritura es muy visceral, dice encerrarse durante horas y horas y durante varios meses, comiendo poco y comunicándose aún menos, preocupándose hasta la extenuación por todos los detalles del proceso creativo. Sin embargo, fuera de esta obsesión escritural (está escribiendo una novela), ¿los "swerismos" dónde quedan? ¿Son parte de un proceso propio o una mera excentricidad? Con un segundo crowdfunding en marcha para financiar su nuevo simulador social RPG de misterio (ahí es nada) llamado *The Good Life*, sólo queda pensar en el futuro. El tráiler mostrado hasta ahora enseña de nuevo sus manías con personas que se convierten de noche en gatos (posteriormente perros también por presión social), un misterio que se cierne sobre un pueblo en Inglaterra en el que estamos atrapados, etc. Ahora, volvamos al comienzo brevemente y para acabar. ¿Es Swery un desarrollador de juegos de autor? ¿Hasta qué punto podemos considerar algo así?

¿Conforman estas manías una firma propia? Sí. Swery es una mezcla de cine, videojuegos, gas rojo, Forrest Kaysen, comida, humor, las mecánicas como contexto, el humor como elemento definitorio, trajes como recompensa… Esta ristra de cosas que parecen inconexas conforman la identidad de Hidetaka Suehiro como desarrollador. ¿Por qué no podemos empezar a usar la etiqueta de "videojuego de autor" sin caer en el escepticismo? Al principio hablábamos de los hitos en el camino en las artes y creo que Swery se merece ser uno de ellos por méritos propios. Por mucho que Hideo Kojima sea "ese señor de las cinemáticas" (cito a un compañero mío), no se le reconocen los méritos para poder ser considerado creador de juegos de culto, siempre le perseguirá el vender humo. Si Kojima ya no puede, y mueve millones, pobre Swery, que es la versión underground. Es hora de aprender a utilizar las etiquetas de "videojuegos de autor" y las de "creador" en el mundo de los videojuegos, aunque de una forma algo diferente a la del cine, pero eso es harina de otro costal. Aún falta un tiempo para poder llegar a ese punto, pero llegaremos. Eso seguro.

"El cine como elemento vertebrador, el estudio de personajes, el humor como pieza habitual y no de contraste o las mecánicas al servicio del fondo"

Ninjas con copyright

Texto **Revista Manual**

¿Alguien se imagina que un estudio usara a Spiderman como personaje sin haber pedido permiso a Marvel? Este ejercicio mental puede parecer histriónico en el año 2018, pero durante la década de los setenta y ochenta, todo lo relacionado con los derechos de autor estaba en un limbo legal que permitía apostar por este tipo de decisiones. Y si no que le pregunten a *The Revenge of Shinobi*.

Desarrollado por SEGA para la clásica Mega Drive, este título salió al mercado japonés en el año 1989 y tuvo hasta cuatro versiones diferentes en poco más de doce meses. Cómo no, todos estos cambios fueron provocados por las licencias que habían usado los desarrolladores sin el permiso expreso de sus creadores.

La primera edición de todas, la lanzada en territorio nipón en el citado año del párrafo superior, tuvo a personajes de la talla de Rambo, Godzilla, Terminator, Hulk, Spiderman y Batman. Pero todavía hay más: los desarrolladores no tuvieron otra ocurrencia que tomar el rostro del famoso actor japonés Sonny Chiba para ilustrar la cara de Joe Musashi, protagonista de la aventura. Cuando el jugador colocaba el cartucho en su consola, Chiba aparecía en pantalla sosteniendo una katana, todo un reclamo visual si se tiene en cuenta que este actor es conocido por interpretar a uno de los ninjas más populares del Japón del período Muromachi, Hattori Hanzo. La elección no fue fortuita, como se puede ver.

En cuanto la primera versión salió al mercado, los usuarios se percataron de todas estas referencias culturales. SEGA recibió el feedback a la par que vio planear sobre su cabeza demandas millonarias. Había que modificar todo. El primer cambio de la segunda versión fue quitar a los personajes que se parecían a Rambo, más cuando esta saga había estrenado un año atrás *Rambo III*. Era jugar con fuego, por lo que Sylvester Stallone pasó a mejor vida a nivel de diseño y se apostó por personajes genéricos. Por otro lado, SEGA llegó a un acuerdo con el manga *Devilman*, lo que propició que Batman saliera de la ecuación para situar a este icónico personaje del tebeo nipón. Dos problemas menos.

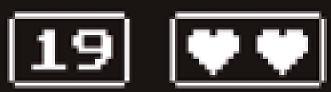
Con la siguiente versión lanzada al mercado, ya en 1990, SEGA y Marvel llegaron a un acuerdo para que Spiderman continuara licenciado. Sin embargo, hubo que esperar a otra edición, puesta a la venta también en el mismo año, para que Godzilla se sustituyera por un Brontosaurus gigante que escupía llamas de fuego de color azul.

¿Y qué pasó con Terminator, Hulk y Sonny Chiba? Respecto a los dos primeros, nunca se llegaron a modificar en ninguna versión. El estudio consideraba que no existían tantas similitudes entre los personajes y corrieron el riesgo. Nadie les denunció, así que tomaron la decisión correcta. En cuanto al actor japonés, este quizás sea el caso más particular: su cara se modificó finalmente, pero no en las versiones lanzadas para Mega Drive, sino en las ediciones digitales puestas a la venta en 2009 para Wii, Xbox 360 y PlayStation 3. Veinte años después, el copyright seguía haciendo de las suyas. Además, el acuerdo con Marvel por Spiderman había expirado, de ahí que el enemigo en cuestión vistiera un hortera traje rosa en lugar del suyo original.

Los derechos de autor fueron delimitándose con el paso de los años y durante los noventa quedaron prácticamente cerrados. No obstante, no son pocos los videojuegos que tiraron del mundo del cine, del cómic, de la televisión, etc., para ilustrar a los diferentes personajes de la producción. A estas alturas se podría decir que *The Revenge of Shinobi* no contará con más modificaciones, aunque descartarlo sería un paso arriesgado. Por cierto: en Japón las tiendas de segunda mano cuentan con varios precios para el mismo cartucho de Shinobi. Y el porqué se lo puede imaginar uno: cada versión posee un precio diferente, con la primera de todas como la más difícil y cara de conseguir. No todos los días uno acaba con Rambo en un videojuego. Lógico.



19





LIFE IS
NOTHING
BUT TIME...

NIVEL 02



SOULCALIBUR, MITOLOGÍA Y TRADICIÓN

SoulCalibur es una saga que va más allá de los juegos de lucha: bebe de diferentes culturas y cuenta con un alma propia que, acompañada de su exquisitez jugable, ha marcado a millones de jugadores en todo el mundo.

Texto **Saúl González** | Ilustración **Bandai Namco**

Se acercaba el final del milenio, el efecto 2000, el fin de los días según Nostradamus, cuando Bandai Namco (por entonces sólo Namco) decidió lanzar un juego que rompería los cimientos de la lucha tal y como los conocíamos hasta ahora. Ese título, heredero de *SoulEdge*, llevaba por nombre *SoulCalibur* e hizo que hasta los que no éramos aficionados a los juegos de lucha babeásemos por echar una partida, pactásemos con el diablo para poder tener cinco duros que introducir en la dichosa recreativa para convertirnos en un héroe de leyenda, blandir nuestra arma favorita y hacer trizas a nuestros rivales en un juego que iba más allá de la lucha.

Es cierto que en el propio *SoulEdge*, primer título de la saga, ya habíamos podido ver combates con armas que tampoco eran ajenos al mundo de los videojuegos de lucha gracias a *Samurai Showdown* y otras entregas. Pero la historia que combinaba a la perfección mitología de varias culturas mediterráneas con la japonesa y el gran avance a nivel jugable del título hizo que este *SoulCalibur* fuera único, diferente y el primero que se ganara una gran importancia entre los amantes y no amantes del género.

De hecho, un nuevo inicio para esta saga, una nueva dirección, era la idea para el primer *SoulCalibur* de Hiroaki Yotoriyama, productor de *SoulEdge*, quien vio potencial a la ambientación y a la idea del combate entre armas de la primera entrega real de la saga. A su vez, decidió que esta segunda debía tomar una nueva dirección, recorrer un camino totalmente distinto para marcar una diferencia que no había logrado su predecesor.

A nivel jugable, esta segunda parte de la saga *Soul* renovaba por completo el sistema de combate y ofrecía una revolución dentro de los juegos de lucha, un movimiento multidireccional que nos permitía desplazarnos por sus perfectamente diseñados escenarios en ocho direcciones. Esto, junto a otros movimientos interesantes como los rompedores de defensa o los golpes que se convertían en agarres, hizo que la producción llegase a marcar un antes y un después dentro de su género, siendo el segundo juego de la historia en obtener un 40/40 en Famitsu, consiguiendo notas de sobresaliente en numerosas publicaciones internacionales y logrando los títulos de mejor juego de lucha en el E3 del 99 y el juego de consola del año en los DICE 2000.

Fue, a partir de ese momento, cuando la leyenda de los *SoulCalibur* comenzó a agrandarse, a crecer y a evolucionar a nivel jugable añadiendo nuevos movimientos, luchadores exclusivos dependiendo de la plataforma, incrementando y disminuyendo su velocidad. Ya en 2012 llegó *SoulCalibur V*, un título impecable a nivel jugable, pero que, para muchos, pecó de continuista en ciertos aspectos, lo que no logró atrapar al público general como sí lo habían hecho antes otras entregas.

No obstante, además de lo rica y atractiva que era la saga a nivel jugable, con la siempre buena fórmula “fácil de jugar, pero difícil de dominar”, lo que realmente enganchaba a muchos jugadores y lo que me atrapó a mí era la forma de seducirnos con su historia, ambientada en un ficticio siglo XVI en el que se mezclaban con gran habilidad las mitologías anteriormente mencionadas, que hacían que el juego fuera una perla para todos aquellos que amábamos la fantasía épica y las culturas mediterráneas y orientales como la japonesa.

Los españoles, además, teníamos el honor de tener representación a través de Cervantes, uno de los personajes más populares del juego y antagonista de la primera entrega, un pirata valenciano inmortal que logró encandilar a todos en su eterna lucha por volver a poseer la *SoulEdge*, la espada maldita en torno a la que ha girado la mayor parte de la trama argumental de la saga.

Cervantes, como decimos, era una buena excusa para conquistar al público español, que por fin veía a un gran personaje de nuestra nacionalidad dentro de un videojuego (con permiso de Vega de *Street Fighter* y de Eric Legarde de *Castlevania*), pero era sólo la punta del iceberg de un juego rico, muy rico, en personajes e historias únicas capaces de contentar a todos.

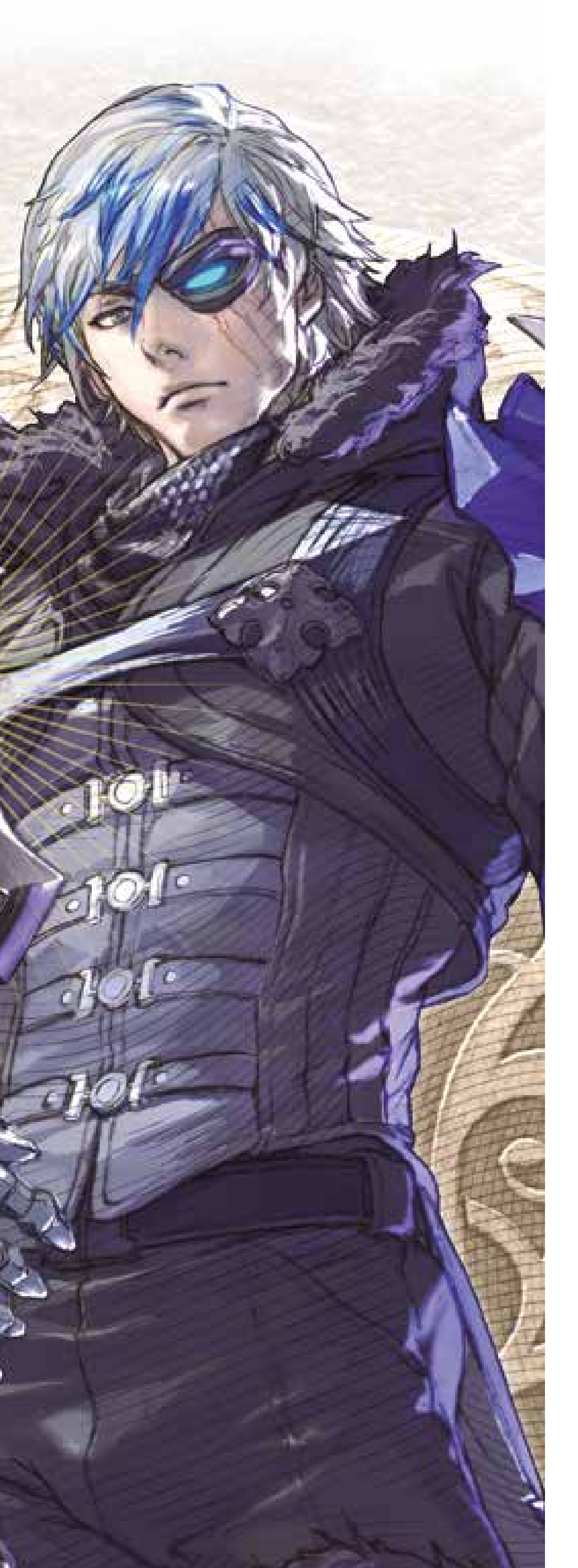
Los amantes de la cultura japonesa, sin ir más lejos, teníamos a Mitsurugi, un guerrero japonés que tenía como único objetivo convertirse en el guerrero más fuerte del mundo y que, por casualidades divinas, casaba como anillo al dedo para relacionar el juego con uno de los mangas y animes que, por aquel entonces, estaba seduciendo a medio mundo, *Rurouni Kenshin*. Esto volvió a despertar el fanatismo por las leyendas de los samuráis en Occidente y convertían a Mitsurugi, de forma automática, en uno de los personajes favoritos de medio planeta.

Estos son sólo dos ejemplos de personajes de éxito dentro del juego, aunque cada cultura, cada jugador, podía verse fácilmente representado por un personaje. Los amantes de la cultura griega tenían a Sophitia, la guerrera de Atenas. Los aficionados al medievo más puro contaban con Siegfried, portador de la Soul Calibur poseído por la Soul Edge, fácilmente reconocible por su armadura de placas y su Mandoble (Zweihänder). Mención aparte merecían protagonistas un tanto extraños que, a su manera, también tenían su atractivo, como Voldo, ese luchador italiano ciego, de aspecto aterrador y con un estilo de juego tan extraño que entusiasmaba y te seducía a seguir mirándolo en la pantalla.

Además, este siglo XVI lleno de fantasía también se permitía el lujo de acoger invitados de otros juegos, llamando la atención, una vez más, de un público que podía que a priori no fuera seducido por los títulos de lucha y que lo único que le llamase la atención del juego, hasta descubrirlo, era poder combatir con su personaje favorito.

Curiosamente, en este sentido, el primer cameo fue de Yoshimitsu, un personaje extraído de otra saga de lucha de renombre, *Tekken*, que, en esta ocasión servía a Namco para atraer a los jugadores de un título a otro. Un movimiento bastante astuto a la hora de ofrecer esta primera aparición invitada con un personaje que con el paso de las entregas se ha convertido en un habitual.





Estos cameos se intensificaron en *SoulCalibur II* con la llegada de Link en la versión de GameCube, Heihachi en la de PS2 y Spawn en la de Xbox, buscando de esta forma enganchar a los aficionados de cada consola al juego de lucha de Namco. Como curiosidad, en esta segunda entrega el invitado estrella que estaba planeado para PlayStation 2 era Cloud Strife, el protagonista de *Final Fantasy VII*, aunque el acuerdo entre Square y Namco se rompió en el último momento y los obligó a optar por Heihachi.

Con el paso del tiempo, las apariciones de invitados especiales se han hecho aún más populares en las diferentes entregas, viendo a Yoda o Darth Vader en *SoulCalibur IV*, a Kratos en *SoulCalibur Broken Destiny* o a Ezio en *SoulCalibur V*, apariciones que se cerrarán con la recientemente presencia de Geralt de Rivia de la saga *The Witcher* o Noctis de *Final Fantasy XV* en este nuevo *SoulCalibur VI*.

Un universo de fantasía rico en mitología con personajes con los que cualquiera de nosotros se puede identificar o admirar, una historia del bien y del mal, de la corrupción de una espada, mecánicas jugables que, entrega a entrega, revolucionan el género, y un equilibrio y pureza de primer nivel en todos los combates han hecho de *SoulCalibur* una de las sagas referentes de los juegos de lucha, una de las favoritas tanto de los amantes del género como para los que sólo nos sumergimos en él en ocasiones muy especiales.

Hemos tenido que esperar la friolera de seis años para volver a disfrutar de una nueva entrega del juego. Por lo menos, el que escribe tiene ganas de volver a blandir el mando como si fuera una katana, una espada o un sable para combatir con mis personajes preferidos y viajar a un juego único en su especie que junta lo mejor de muchas culturas con un "gameplay" impecable que, probablemente, va a hacer que una vez más esbocemos una sonrisa. Es hora de perdernos en algo más que un juego de lucha, es tiempo de sumergirse en su universo, en su mitología, y abrazar a sus personajes para hacerlos nuestros.





HUELLAS EN LA NIEVE

Texto **Marta García Villar** | Ilustración **Juan Alberto Brincau**

En un mundo en el que se tiende a menospreciar los sentimientos en pos de las ideas, uno de los juegos más bellos de su generación despertó un aluvión de críticas que alzaron a Thatgamecompany, una pequeña desarrolladora de California, a lo más alto. Su juego más arriesgado obtuvo hasta ocho galardones en los DICE Awards del año 2013, incluido el de Juego del Año, cinco premios BAFTA y se convirtió en el primer videojuego cuya banda sonora ha sido nominada en los prestigiosos Grammy. Journey, la obra que llevó a la desarrolladora a la quiebra durante unos meses para hacerle resucitar tras su lanzamiento, cumple seis años mientras sus creadores siguen afanándose en demostrar el poder evocador y canalizador de los sentimientos a través de experiencias interactivas inolvidables.



EL AGUA Y EL VIENTO DEL DESIERTO

Thatgamecompany se fundó en 2006 en su mayoría por alumnos de la Escuela de Artes Cinematográficas de la University of Southern California con el fin de desarrollar videojuegos inspiradores y basados en una gran importancia del arte y la estética, así como en el mantenimiento de un poso psicológico y emocional accesible, intuitivo y atractivo para personas de todas las edades. Como parte de un proyecto universitario de dicha institución, la esencia de estos principios se delimitó ya en 2005 con *Cloud*, un juego desarrollado por el experto en narrativa Stephen Erin Dinehart y dos alumnos –por aquel entonces– que se convertirían en figuras clave para la creación de la futura compañía: Kellee Santiago y Jenova Chen. *Cloud*, como su propio nombre indica, ofrecía un sueño de vuelo imaginativo a través de la manipulación de nubes, una llamada a la apreciación de la belleza más desapercibida y un refugio de relajación configurado a través de las ensoñaciones de un niño enfermo inspirado en las frecuentes hospitalizaciones de Chen debido al asma que padecía. En unos días el juego se hizo viral, colapsó los servidores de la universidad e incontables declaraciones de personas de todo el mundo se hicieron eco al señalar lo mucho que se habían emocionado con él. La magia había comenzado.

Manteniendo la esencia elemental y la exploración minimalista y sensorial, Jenova Chen convirtió su proyecto de tesis, inicialmente en Flash y gratuito, en el primer juego de Thatgamecompany en 2007. Junto a él, el diseñador Nicholas Clark y el compositor Austin Wintory (un nombre que merece la pena anotar y aparcar por el momento) dieron vida a *Flow* en un viaje surrealista protagonizado por un microorganismo acuático que, mediante el consumo de distintas partículas, evolucionaba avanzando hasta las profundidades de un oscuro abismo. Con este juego se pretendía investigar y explorar el concepto de Dynamic Difficulty Adjustment estudiado por el propio Chen junto a la teoría psicológica del flow o inmersión de Mihaly Csikszentmihalyi, ya que, aun con una jugabilidad mínima carente de guías, el jugador tenía el poder de decidir si discurrir entre distintos planos o engullir otras criaturas ajustando la dificultad por sí mismo de manera subconsciente. La originalidad de su concepto le hizo ganar el premio al Mejor Juego Descargable en los Game Developers Choice Awards en 2008 y llegó a estar disponible para PlayStation 3, PlayStation 4, PSP y PS Vita.

El siguiente gran hito en la historia de Thatgamecompany vino de la mano de *Flower* (2009), exclusivo para las consolas de Sony y todo un precedente poético y artístico en las bases y principios de la compañía. Este poema interactivo, que explora la serenidad de la naturaleza en oposición a la contaminación y el bullicio urbano, ha llegado incluso a tener el honor de formar parte de la colección permanente del Smithsonian American Art Museum. En esta ocasión, el jugador tomaba el control del viento para hacer gala de una mística coreografía con la que arrastrar e impulsar los movimientos de los pétalos de flores a su paso en un avance sustentado en la pura emoción introspectiva, activada en su máxima expresión artística a través de la jugabilidad. De este modo, Jenova Chen asentaba como director el enfoque característico de sus obras, el de potenciar y evocar sentimientos, y se veía rodeado de otros compañeros de gran talento: nuevamente el diseñador Nicholas Clark, el artista Matt Nava (otro nombre digno de apuntar) y la productora Kellee Santiago, pilar fundamental en la concepción de *Flower*, al que siempre definió basándose en el glorioso equilibrio entre lo pacífico y lo violento, la armonía y el caos.

Tras estos exponentes anclados en fuerzas naturales, tras el sueño del cielo, la supervivencia en el agua y la libertad del viento, llegó la obra maestra de Thatgamecompany, cuyo desarrollo largo y minucioso dibujó el propio viaje del héroe que prodigaba, un juego que se lanzó para PlayStation 3 y PlayStation 4 no sin antes llevar a la compañía a los más profundos abismos de la bancarrota para después alzarla en una apoteosis bajo la luz de los focos. *Journey* (2012) suponía así la gran experiencia narrativa y emotiva de la soledad del héroe, del tembloroso abrazo a la incertidumbre y del poderoso azar que crea vínculos de la nada en el camino hacia la montaña más metafórica. Indagar en todo lo que es capaz de suscitar este juego a nivel psicológico es, sin duda, otro viaje homónimo a su título del cual no podemos desligar a varios nombres detrás del proceso, desde el laureado compositor Austin Wintory hasta el visionario director Jenova Chen, sin obviar a la tenaz productora Robin Hunicke y al artista Matt Nava, responsables del aura mística y serena de unos sentidos en letargo bajo la coordinación de elementos formales, simbólicos y artísticos.

JENOVA CHEN, LA MENTE MAESTRA

La luz sobre la arena es la primera imagen que tenemos del juego, así como la sensación precipitada de velocidad al impactar sobre un terreno que ofrece la melancólica sensación ominosa de que nuestros pasos discurren sobre un cementerio. Una figura humanoide parece despertar de un sueño y, al ascender con ella, la cámara se encarga de mostrarnos nuestro objetivo: una montaña, tan inspiradora como distante, cubre toda nuestra visión.

Jenova Chen, director del juego y de Thatgamecompany, parece estar hecho de la pasta de aquellos que no se conforman hasta llegar más allá de los marcos establecidos. Heredero de estudios de cine, siempre tuvo el afán de hacer de los videojuegos una experiencia narrativa que ahondara a niveles más profundos de lo meramente referencial, en materia psicológica y emotiva. A mediados de los noventa era un adolescente de Shangái llamado Xinghan y enamorado de un RPG denominado *The Legend of Sword and Fairy* (Softstar, 1995), muy desconocido en el mundo, pero muy dado a explorar temas como el sacrificio o el amor, lo suficiente como para inspirar a un corazón a preguntarse sobre su existencia o su destino. Con el tiempo, cambió su nombre por el de Jenova en referencia al maligno ente extraterrestre de *Final Fantasy VII* y con el afán de ser más poderoso que uno de sus amigos, que había decidido llamarse Cloud. Su destino se iba fraguando mientras iba programando desde muy corta edad, pero el gran paso vino dado cuando, una vez graduado en la universidad, no se conformó con buscar un trabajo convencional en su país de origen y se trasladó a Los Ángeles para estudiar Cine en la USC y aprender lo máximo posible de distintas áreas inspirado por el sueño de poder transmitir sensaciones similares a las que evocaban las películas de Pixar y Studio Ghibli. Allí, sus profesores le orientaron y animaron al desarrollo de videojuegos y, tras el éxito abrumador de *Cloud*, el camino y el propósito del joven pareció definirse entre el difuminado de sus sueños con la idea siempre en mente de definir la narrativa de un videojuego a través de la interacción. “Recibí mensajes de gente desde Japón diciendo que habían llorado al jugar”, declaró Chen a Eurogamer con respecto al desarrollo de *Cloud*, el paso que marcó un antes y un después en su vida: “Alguno incluso me dijo que yo era una bellísima persona por haber creado este juego. Toda una vida y nadie nunca me había dicho jamás que era una bella persona. Así que en ese momento me senté y me dije: ‘¿Qué es lo que ha salido bien? ¿Qué es lo que diferencia a este juego del resto?’. Y la única diferencia que pude ver fue precisamente que te hacía sentir diferente”.

Siempre fiel a su principio fundamental de potenciar la inmersión y la emoción por encima de todo y no ceñirse a lo meramente conocido, Jenova Chen recurrió a las mínimas instrucciones posibles para que el jugador dedujera sus pasos a partir de la sutileza del lenguaje más puro, aquel que puede nacer del silencio. Para avanzar en *Journey*, la figura humanoide puede recoger distintos orbes de luz que iluminarán sus ropajes y alargarán su bufanda, un símbolo ondulante del crecimiento del héroe y un impulso para avivar su vuelo y superar nuevos obstáculos. En silenciosas cutscenes un guía blanco nos muestra un futuro distante o quizás un pasado remoto que aporta pistas sobre el siguiente estadio del viaje, enmarcado en suspensión y donde ni una sola palabra acompaña al misterioso viajero y, por extensión, al jugador y actante que completa el universo con su propia visión. Así pues, resulta innegable el bagaje cinematográfico de Chen al trazar una poética de la quietud que se puede equiparar a las obras del cinema of slowness, donde se reivindica la importancia de la forma y se recurre a la serenidad para generar empatía con el espectador y motivar que este fragüe su propia interpretación. Al igual que se percibe una intención narrativa más allá de lo meramente convencional, al estilo de un juego que el director ha reivindicado en alguna ocasión, *Braid* (2008), ejemplo de cómo las acciones del jugador son la argamasa y los pilares de una narración que gira súbita y silenciosamente en nuestras manos. Al fin y al cabo, Jenova Chen es también un director que se siente sobrepasado y frustrado ante el uso de la palabra, a la que considera limitante y reduccionista a la hora de transmitir sentimientos, una idea que reafirmó en *Interview with an artist*: “Buscar una palabra es muy difícil, al igual que buscar un lema para un juego [...] quizá me falte vocabulario y me cueste dar con la manera más precisa para expresarme, pero para mí es mucho más fácil hacerlo a través de lo audiovisual”. Para alguien que abandona su país de origen y se ve inmerso en un entorno social donde sus mecanismos de comunicación son insuficientes, el lenguaje no verbal más allá puede ser el único abrazo que alguien esté dispuesto a recibir.

“Jenova Chen es también un director que se siente sobrepasado y frustrado ante el uso de la palabra”





Otro de los aspectos definitorios de *Journey* se vincula con la filosofía de llegar al mayor espectro de jugadores posible y llevar los videojuegos a los adultos en una idea que relaciona a Chen con su admirado Studio Ghibli, y para la cual se ciñó a varios principios que señaló en la ya citada entrevista para Eurogamer. El primero de ellos se trataba de la vertiente intelectual, es decir, "estimular lo suficiente los desafíos y los horizontes para dibujar perspectivas no exploradas anteriormente", en definitiva, retos y dilemas complejos. Por otra parte, el segundo modo (y el más explorado por Thatgamecompany) era el estímulo emocional, "algo fácil de alcanzar en los niños, pero no en los adultos, que están más hastiados". Para ello, Jenova Chen dio con la clave en el concepto de catarsis (del griego, kátharsis), utilizada por primera vez por Aristóteles en su *Poética*, y que hace referencia a la purificación de las pasiones del receptor de una obra al verlas reflejadas en un marco de ficción, una redención que sólo es posible a través de la distancia que ofrece la realidad con respecto a la representación "y así, tras esa emoción tan poderosa, el adulto podrá comenzar a sentirse reflejado y encontrarle un significado acorde a su propia vida". De esta manera, el viaje por el desierto que plantea *Journey* está perfectamente estudiado a nivel estético y narrativo para sugerir distintas sensaciones en adultos, algo que puede variar o potenciarse catárquicamente en función de la sensibilidad o el estado emocional de cada uno. Finalmente, el tercer principio en el que se basó Chen para atraer al público adulto es un pilar fundamental para este videojuego: se trata de la creación de un entorno social donde el componente emocional pueda verse apoyado en el hecho de compartir la experiencia con otras personas y es que, ante todo y por muy ajeno que nos parezca, la magia de *Journey* reside también en su modo multijugador.

Nuestro viajero se encuentra en sintonía con el jugador prácticamente desde el principio, o quizás podríamos decir que es el jugador el que sintoniza con esa extraña figura embutida en una capa color granate en una relación claramente recíproca. Las acciones que puede realizar son de un dinamismo elegante e incluyen el andar, el deslizarse por la brillante arena, volar flotando y emitir un extraño sonido. Un juego que relata sin palabras la milenaria historia del viaje del héroe nos hace sentir amenaza sin posibilidad de game over, temblar ante la ominosa oscuridad de lo desconocido, experimentar dolor y paz, emocionarnos al vincularnos con otro ser y vivir en ansiedad ante la idea de perder lo que ha costado tanto hallar en un mundo inmenso regido por el azar. Para ello, Jenova Chen declaró que el desarrollo del juego llegó a tener hasta doce prototipos diferentes antes de dar con la forma final y que el 75% de los esfuerzos en dicho desarrollo estuvieron destinados a estudiar psicológicamente vías de empatía y conexión emocional: "La razón por la que siempre quise crear *Journey*, además de por el alcance de la catarsis al final, fue para crear una conexión real entre dos personas". Por este motivo, concentró sus esfuerzos en el hecho de dar con un modo multijugador únicamente para dos jugadores, de manera que se pudiera establecer un lazo que trascendiera el lenguaje y que representara lo que verdaderamente es la socialización, el intercambio emocional entre dos seres humanos sin presiones derivadas por reglas o tareas: la unión más allá del número de balas restantes o los datos que faltan para alcanzar a un objetivo. Por supuesto, Jenova Chen también es un luchador y un competidor de la industria dispuesto a ganar y, como tal, supo dar con la clave de algo nunca creado hasta ese momento, una revolución a través de la pura emoción.

Mientras nuestro viajero sigue avanzando con la mirada fijada en la montaña, parece arrastrar los pies cuando lo único que importa es no detenerse. *Journey* es el drama de la propia vida, el del vaivén de las emociones amparado por la certeza absoluta de que todo muta. La mente maestra que le dio forma siempre soñó con las historias que le dejaban un eco ahogado una vez terminadas, así como una pregunta deseosa de ser contestada. Esa misma mente quiso superar barreras espaciales y temporales, llegar a todo el mundo sin importar su lenguaje, su procedencia, su edad o la mochila de pesadas piedras que cargaran a su espalda y, por suerte, como el mismo viajero que definió en pura catarsis, nunca estuvo solo en este viaje. Como diría él mismo recordando a San Agustín de Hipona: "Los seres humanos pasan por delante de ellos mismos sin asombrarse".

ROBIN HUNICKE, EL PESO DE LA SOCIEDAD

La productora del juego fue Robin Hunicke, actualmente una de las figuras más inspiradoras del videojuego indie en EE.UU., y encargada de relevar en esta labor a la diligente Kellee Santiago, quien anteriormente había producido *Flower* para Thatgamecompany, pero quien, durante el desarrollo de *Journey*, se encontraba ocupada en su papel de directora de la compañía. Hunicke, que había gozado de una infancia idílica rodeada de aventuras en el bosque, tardes de juegos de NES, dibujos y construcciones, inició su despegue en el mundo del videojuego por haber llevado a las manos de Steven Spielberg *BoomBlox* (2008), con quien trabajó en una experiencia enriquecedora. Antes de aquello, e inmersa en un doctorado sobre inteligencia artificial, había encontra-

do un trabajo en EA para *The Sims 2* y había llegado a ser la diseñadora de *MySims*. Tras estos proyectos y un viaje espiritual de escalada recibió un mensaje de su antiguo amigo, Jenova Chen, en el que le hablaba de un juego acerca de un peregrinaje a una montaña en el cual se establecían vínculos silenciosos. Parecía todo demasiado sincrónico como para negarse, así que Robin se unió a cinco personas más en Thatgamecompany dispuesta a dar forma a aquella aventura.

Durante el proceso de desarrollo, Robin Hunicke y Kellee Santiago se encargaron de observar detenidamente las reacciones de los testers y ver más allá de lo meramente mecánico, leer sus emociones para lograr que todos los aspectos del juego, incluido el anonimato, pudieran responder a un mismo fin. Tal y como la productora declaró a una entrevista a The Guardian: "Si percibes la identidad online de una persona, si oyes su voz y si te envía mensajes obtienes mucha información que puede obstaculizar la conexión en lugar de facilitarla. Por eso, quisimos ver, como en un experimento, si podríamos quitar gran parte de todo ese ruido del mismo modo que el desierto vacío apartaba gran parte del ruido visual [...] Si no podéis hablar el uno con el otro, simplemente tenéis que estar el uno con el otro". Así, de declaraciones como esta, se percibe que la pasión de Hunicke y su predisposición analítica a aportar continuas ideas fueron un valor añadido para un concepto revolucionario.

El modo multijugador de *Journey* destaca mucho más que por su poética del silencio. Como ya hemos señalado, nuestro viajero no hallará a muchos otros como él en la aventura, sino únicamente (y quizás, siempre abrazado a la incertidumbre y a la posibilidad de estar solo) a uno más, perdido como él buscando unos pasos en la arena. Estos dos viajeros que pueden coincidir nunca conocerán sus nombres reales de usuario hasta el final del juego, pues recordemos que *Journey* potencia la catarsis y la identificación sentimental con la obra de ficción y que, para acogerse a ella, la distancia con la realidad ha de ser imperativa de cara a obrar una magia inconcebible. Puesto que el objetivo no es dañar ni arrebatar nada a nadie, ni siquiera competir, la cooperación entre ambos surge generalmente de manera natural reforzada por los actos de los jugadores como únicas manifestaciones de su personalidad reducida a un mínimo componente: a la posibilidad de permanecer al lado del otro viajero o abandonarlo a su suerte, a la posibilidad de sentir que emitir un sonido puede bastar para expresar todo y a la vez resultar insuficiente. A propósito de esta fuerza de lo individual y lo implícito, en la misma entrevista mencionada Hunicke también señaló que "la narrativa de *Journey* trata de qué es lo que puedes hacer en ella [...], el modo en el que te vinculas a la experiencia... te hace obtener algo de ella debido a quién eres". "Si quieres seguir a alguien, puedes, si quieres liderar, lideras. Todo esto es lo que crea la narrativa de tu propio viaje", apuntó.

En un juego en el que las continuas dinámicas responden a numerosos desafíos, resulta impensable socializar en el sentido más puro de la palabra, por lo que *Journey* simplificó todo. De hecho, durante el desarrollo del juego sucedió una anécdota bastante reveladora, y es que se quiso incluir un reto que implicara el sacrificio del compañero de viaje para poder avanzar, pero lo que empezó planteándose como un interesante dilema moral acabó desembocando en una lucha encarnizada por la supervivencia que destruía cualquier vestigio de sentimientos positivos. En ese momento, y ante el desconcierto del equipo, una psicóloga dio con la clave de lo que sucedía: la ausencia de reglas, el anonimato y la posibilidad de buscar un feedback impactante reducía a los jugadores a su esencia más primitiva. La solución fue simple, así que de la experiencia multijugador se eliminó toda posibilidad de competición para reducirla a una simple y pura disyuntiva: ¿permanecerás a mi lado o te marcharás? ¿Estaremos juntos en este viaje o no? ¿Alcanzaremos uno junto al otro la montaña, como diría Kavafis o Ítaca, o no? Con el tiempo, este modo multijugador se encontró con una respuesta abrumadora por parte de la comunidad de usuarios, quienes dejaban mensajes a sus compañeros anónimos, amparados por el hechizo de la narrativa implícita, aquella que surge del propio sujeto. Textos que señalaban disculpa

"Journey es el drama de la propia vida, el del vaivén de las emociones amparado por la certeza absoluta de que todo muta"



por haberse tenido que desconectar, textos de anhelo al haber sentido una separación del viajero que les seguía, textos de agradecimiento a desconocidos que habían permanecido siempre juntos durante todo el viaje, sentimientos que permanecieron latentes en corazones humanos alejados del ruido de todo lo mundano, de nombres, de roles y de tareas.

Hacia el final del desarrollo del juego, Thatgamecompany entró en bancarrota, por lo que gran parte de los profesionales tuvieron que marcharse, incluidas Kellee Santiago y Robin Hunicke, en un dilema de si seguir adelante o no. Cada uno, cual héroe de su propio destino, tomó su decisión y, en el caso de la productora de *Journey*, el suyo pasó por dar clase en la universidad y asosciarse con Keita Takahashi (*Katamary Damacy*), con quien fundó Funomena junto a Martin Middleton (quien también trabajó en Thatgamecompany) y un equipo con el que actualmente desarrollan videojuegos independientes y experiencias VR de un claro e inspirador gusto estético, pues el amor al diseño y el arte fue algo que ella siempre compartió con el resto de creadores de *Journey*.

MATT NAVA, EL BUCEADOR DE LA SUTILEZA

El director de arte de *Journey* también trabajó en *Flower* y actualmente es el director de Giant Squid, compañía en la que ha desarrollado *ABZU*, una experiencia inmersiva de exploración en la belleza y vitalidad de los océanos que esgrime el buceo como una metáfora espiritual. Antes de su vuelo en solitario tras el amago de quiebra de Thatgamecompany diseñó el apartado artístico de este mágico viaje por el desierto. Entre los detalles de los que se encargó con especial devoción están los restos arquitectónicos de los escenarios, para los cuales se inspiró en las culturas navaja y árabe, así como el espectacular y sobrecogedor acabado de la arena. Asimismo, en pos de potenciar el vínculo emocional con el otro viajero en el modo multijugador, y tal y como declaró en una entrevista para GamesBeat en 2015, trabajó con ahínco en el diseño de un escenario ante el cual el jugador pudiera sentirse pequeño y desprotegido: "Escogimos un desierto porque vimos que un entorno desolado y poco amigable podría fortalecer la conexión entre jugadores". Este desierto acaba muriendo en ruinas subterráneas que dibujan un océano de oscuridad para ascender hacia la montaña nevada en un paralelismo estético que acerca la textura y el brillo de la arena a los de la nieve. De hecho, Matt Nava desarrolló numerosos conceptos antes de dar con una idea conceptual definitiva para el destino del héroe, que inicialmente no era una montaña, sino un acantilado. Tal y como relató en el making of oficial del juego, el estudio de civilizaciones arcaicas y culturas míticas como la egipcia, maya e islámica le sirvió para dotar a los escenarios de una arquitectura especialmente centrada en arcos y curvas. Por otra parte, el diseño del propio viajero resultó otro reto, el primer humanoide de Thatgamecompany: "Durante mucho tiempo sólo fue un montón amorfo de arena, pero el personaje vino a mí después de mucha iteración, surgió la idea del tejido, de que estuviera fundamentalmente hecho de tela, y para ello me inspiré en cometas japonesas".

A nivel estético podríamos señalar dos características vitales en la configuración de *Journey*: el movimiento y el colorido. Con respecto al primer aspecto, cabe señalar que la fluidez y el dinamismo es una constante en todas las obras de Thatgamecompany, algo que Jenova Chen asocia al movimiento acuático y a una predilección personal más cercana a una danza orgánica y suave. Así, alabando exponentes como *Shadow of the Colossus* (2005) y *Assassin's Creed* (2007), y tal y como señaló para una entrevista en Cactus: "En mis juegos me gusta mantener transiciones suaves, que todo fluya. Hay algo atractivo en el movimiento acuático. Las curvas son más interesantes que las esquinas de las calles". Con respecto al segundo punto, hemos de señalar que el juego queda caracterizado por una paleta de colores suaves que representan el avance del día acorde a los estadios de un viaje desde tonos amarillos y rosados,

"La estructura del viaje del héroe simboliza el nacimiento de un ser capaz de transgredir todo lo inmediato y estático"

turquesas, el naranja más intenso al atardecer, añil, dorado, gris, blanco y, finalmente, celeste. Este viaje, el mismo al que hace referencia el título del juego, se sustenta en las teorías del mitólogo Joseph Campbell en su libro *El héroe de las mil caras* (1949), un completo y exhaustivo estudio sobre las leyendas ancestrales y el patrón narrativo común a todas ellas, la del viaje del héroe. Dicho concepto narrativo, olvidado durante mucho tiempo, fue el gran impulsor de guiones cinematográficos de éxito, y tal y como señaló Jenova Chen nuevamente para la revista Cactus, "pensé que este patrón podía evocar una especie de sentimiento religioso creíble sobre nuestra vida", un abrazo de culturas ancestrales enfundidas en común más allá del espacio y del tiempo.

La estructura del viaje del héroe simboliza el nacimiento de un ser capaz de transgredir todo lo inmediato y estático, pues, a pesar de no conocer el mundo más allá de su entorno inmediato y seguro, recibirá una llamada que le impulsará a explorarlo transgrediendo sus propias limitaciones. Este personaje, generalmente reacio a aceptar la llamada de la aventura, atraviesa una serie de estadios hasta regresar a su hogar, siempre con algo nuevo que ofrecer a la comunidad y siempre con la tragedia de sentirse diferente y solo. En el caso de *Journey*, parte de la estructura de Campbell también se adaptó a los niveles del juego, caracterizados por los colores señalados y temas musicales concretos y simbólicos: *Nascence*, el nacimiento, la partida del héroe hasta el conocimiento de su destino coincide con el amanecer en el juego; *Calling*, la llamada, es el acercamiento a las primeras pruebas y el contacto con el ser superior tras el primer altar; por su parte el nivel *Aid* supone el auxilio y la guía que se le ofrece al héroe en su camino en forma de criaturas de tela que le acompañan al mediodía; *Trials*, o las pruebas, conforman un descenso acelerado en el ocaso hasta la oscuridad más profunda y un nuevo ascenso por el templo; *Temptation* será la prueba más sufrida y dolorosa en el ascenso a la cumbre; y, por último, *Apotheosis* representará la llegada a la cumbre, la epifanía y el retorno del héroe.

De esta manera, *Journey* se configura como un perfecto tratado audiovisual e interactivo para representar la historia más milenaria del ser humano, la de un inconformismo que inspira la búsqueda de un más allá, la de la superación de incontables pruebas, la del descubrimiento de la trascendencia y la del regreso a casa. El viaje del héroe rodeado por un diseño artístico que mira con los ojos del alma y redondea en perfecta sinergia el concepto, el mensaje y la función de este juego al cual únicamente le faltaba un componente para terminar de modelar la esfera de cristal: el impredecible y soberbio del sonido.

AUSTIN WINTORY, LA APOTEOSIS DE LA MÚSICA

El de Austin Wintory es un nombre que adquirió una especial relevancia precisamente a partir de su trabajo creativo con *Journey*, un hito histórico al tratarse de la primera banda sonora de videojuegos que fue nominada a los prestigiosos premios Grammy compitiendo junto a nombres de la talla de Howard Shore, John Williams y Hans Zimmer, además de ganadora de dos premios BAFTA, DICE, Spike TV VGA, reconocida por IGN y con cino premios Game Audio Network Guild a sus espaldas. La magnífica música de este juego ha recorrido escenarios por todo el mundo, ha sido interpretada por numerosas orquestas e incluso ha formado parte de *Journey* LIVE, una gira en la que la totalidad de la banda sonora se interpretaba en directo mientras simultáneamente se llevaba a cabo una partida de *Journey* de principio a fin: un despliegue vivo del viaje del héroe en su máxima expresión artística. Desde entonces y a raíz de este colosal despegue, el compositor ha trabajado en títulos como *The Banner Saga*, *Assassin's Creed: Syndicate* y *ABZU* y se ha convertido en uno de los nombres más laureados del panorama de la composición musical actual.

Los reconocimientos que recibió la banda sonora de *Journey* prácticamente no le hacen justicia ni resultan suficientes para definir unas piezas que suponen un puro despliegue de esplendor, la contención de un suspiro, una burbuja que estalla en éxtasis y emoción, y una dilatada base de soledad melancólica, escogida pero anhelante por algo más allá de la montaña. Si la sinergia mágica del arte y los colores con el viaje del héroe, la fluidez de movimientos y el impacto emocional del juego ya rozaba la perfección, las notas de Wintory recogen todo aquello y lo hilvanan con el lazo de un lamento de cello que acompaña los primeros pasos del viajero en la arena. Este instrumento, que comienza su vida tan solitaria como el propio viajero, se convierte en el eje musical del juego, en el pilar y en la representación del héroe y, por extensión, del jugador: "En este caso el juego trata de ti, del jugador, de tu interacción con el mundo, con otros y contigo como experiencia instrospectiva", declaró Wintory en una entrevista para TSA. "Musicalmente hablando es un gran concierto de cello en el que eres el solista y el resto de los instrumentos representan el mundo a tu alrededor", sentenció. Asimismo, la música es dinámica y responde con fluidez a las acciones del jugador, además de que varía en detalles sutiles en función de si el viajero ha encontrado a otro compañero en el modo multijugador o no, fortaleciendo simbólicamente ese vínculo emocional y compartido que Jenova Chen

siempre tuvo en mente para el juego en una poética idea que parece evocar las palabras con las que el poeta Khalil Gibran definió en su día el matrimonio: "Las cuerdas de un laúd están separadas aunque vibran con la misma música".

Durante los tres años que duró la producción del juego, Austin Wintory se implicó personalmente con los demás miembros de la compañía, hasta tal punto que incluso Matt Nava se acabó refiriendo a él como su "héroe", un héroe que en los cincuenta kilómetros de camino a casa tras la reunión con Thatgamecompany ya dio con la clave para el tema principal del juego, se apresuró a llamar a sus tres músicas de confianza (cello, flauta y arpa) y acordó una sesión improvisada y fugaz para grabar lo que sería el germen de la magia en un limbo entre el optimismo y la determinación a la par que el ominoso miedo a lo desconocido. La grabación de la banda sonora tuvo lugar en Macedonia mientras el compositor monitorizaba el proceso por Skype tras delegar con aplomo y confianza en sus conocidos. La idea era poder trabajar con toda la comodidad posible de cara a garantizar la calidad de su composición. Tal y como cuenta en el making of del juego, la tecnología del siglo XXI obró la maravilla de permitir este hecho sin que se perdiera un ápice de excelencia, además de que ayudó a que otros miembros del equipo como Robin Hunicke, Kellee Santiago y Jenova Chen presenciaran la orquestación desde distintos puntos del mundo.

Así, desde la soledad esperanzadora de *Nascence* hasta las sublimes notas de *Apotheosis* sin olvidar el frenesí crepuscular de *The Road of Trials* y la reivindicación divina de *Atonement*, el viaje del héroe se desliza acompañado por tintes envolventes que parecen predecir cada uno de los retos y acompañar los colores del mundo. Una banda sonora carente de tonos propiamente localistas con el afán de resultar lo más universal posible se alza como el estandarte de las historias que unieron a la humanidad en su origen en un cuento de búsqueda y descubrimiento hasta cerrar con el soberbio tema vocal *I was born for this*. Esta canción, una elegía en falsetto crescendo y una declaración de intenciones atemporal y eterna, construye su letra a través de grandes citas del pasado en latín (*La Eneida*), inglés antiguo (*Beowulf*), griego (*La Ilíada*), japonés (haiku de Matsuo Basho) y francés (Juana de Arco). Dichas citas, lemas inmortales, recogen el pensamiento universal de los héroes a través de la soledad, el abandono del hogar, la sensación de desamparo, el camino crepuscular y, por encima de todo, la reivindicación de la identidad en labios de la heroína Doncella de Orleans con un claro y rotundo mensaje: "No me compadezcas, pues nací para esto".

MIRADAS HACIA EL CIELO

La bancarrota de Thatgamecompany duró escaso tiempo hasta que *Journey* hizo resurgir de sus cenizas a la compañía e impulsarle con nuevos vientos de cambio a través de royalties e inversores enamorados, aunque gran parte de los miembros del equipo del desarrollo del juego se dispersó recorriendo sus propios caminos. Actualmente, el último proyecto en desarrollo del estudio se trata de *Sky*, confirmado hasta la fecha para iPad, iPhone y Apple TV con vías de llegar a otras plataformas y ofrecer un pacífico viaje de altos vuelos que promete mecánicas de luz y oscuridad y un multijugador colaborativo de hasta ocho jugadores que cooperan a través del pensamiento creativo en las alas del altruismo y la compasión. Así, tal y como reza la propia presentación del juego en su página web, se busca volar en compañía de seres queridos con la generosidad como sentimiento primordial a la hora de iluminar caminos desolados. *Sky* sigue la estela de *Journey* y parte de un regreso a casa, de una vuelta a empezar donde antiguos viajeros cayeron recorriendo sus propias sendas.

Aún están por ver sus andanzas, pero quizá este juego también prometa activar nuevas historias personales, como aquella tan memorable que inspiró la obra que hemos tratado a lo largo de estas letras, la de una niña de quince años que había compartido la experiencia de jugar a *Journey* con su padre justo antes de que él muriera y siguió sintiendo su

"Precisamente porque nos sentimos tan solos como seres humanos el deseo de ser reconocidos por otros es tan fuerte"

esencia a través del vuelo del viajero y el brillo de la arena. Al fin y al cabo, la misma esencia del arte es la inspiración de tantos corazones perdidos por el mundo a través de la gloriosa catarsis, sin que por ello se pierda ni un ápice de individualidad y la libertad que profesa a pesar del coste en soledad que acarrea. En propias palabras de Jenova Chen para Eurogamer: "Creo que, precisamente por el hecho de ser creadores, tendemos a estar solos la mayor parte del tiempo, pero tenemos el deseo de estar conectados como artistas, sentirnos comprendidos y que se oiga nuestra voz [...] Precisamente porque nos sentimos tan solos como seres humanos el deseo de ser reconocidos por otros es tan fuerte". Y amparados por este juego y por incontables obras de arte a nuestras espaldas recordaremos siempre en catarsis que el viaje en sociedad es mucho más que números o datos, y que los silencios pueden expresar más que las palabras ruidosas que los nublan y los rodean. Vagando por este inmenso desierto crepuscular aprendí todo eso (y más) de *Journey*. Y tú, si quieres acompañarme en este viaje, no tienes más que echar a andar sintiendo la arena bajo tus pies.

TEORÍAS SOBRE LAS MOTIVACIONES DE LOS JUGADORES

Detrás de cada videojuego existe una motivación, algo que nos empuja a jugarlo. Puede ser una buena historia, unos personajes, un mundo, unas mecánicas… ¿pero qué procesos psicológicos se ocultan detrás de estas preferencias?

Texto **Estefanía Bitan Hurtado** | Ilustración **Bethesda Game Studios**

Recuerdo un día que, por mediados del 2012, una amiga me recomendó que jugara a *Skyrim*. Nunca me he considerado una fanática del género ni había jugado a ninguno de los predecesores de la saga *The Elder Scrolls*, pero por alguna extraña razón, ya sea porque me veía con mucho tiempo libre o se alinearan los astros ese día, consiguió despertarme el gusanillo. "¿Por qué no?", me dije. Lo descargué en mi cuenta de Steam y empezó la fiesta.

De lo que pasó tiempo después no fui muy consciente, las horas se volvieron minutos y los días, horas. Empezaba a jugar por la mañana y acababa de madrugada, descansando el tiempo justo que precisaban mis necesidades vitales –y poco más–. No fue hasta que un día le eché un ojo a las horas dedicadas en la cuenta de Steam cuando realmente me eché las manos a la cabeza. Es más, fue tal el choque con la realidad, que cerré el juego y no volví a abrirlo. ¿Qué había hecho con mi vida?

Lo que cuento no es un fenómeno extraño, creo que todos los jugadores, en mayor o menor medida, hemos experimentado esa inmersión en los mundos virtuales, sin llegar a darnos cuenta del tiempo dedicado al juego hasta que un indicador externo nos da el toque de atención. ¿Por qué ocurre esto? ¿Qué poder tienen los videojuegos que nos evaden de nuestra realidad de una forma tan inmersiva? Muchos desarrolladores e investigadores se han exprimido las neuronas buscando una respuesta y no son pocas las teorías que han surgido a raíz de esta pregunta. Y el género protagonista en este sentido es, sin duda, el MMORPG.

World of Warcraft ha sido, y sigue siendo a día de hoy, todo un fenómeno de masas con un registro máximo de diez millones de usuarios. Cifra que todavía no ha sido superada y que, a pesar de haber sido rebasado por la competencia en cuanto a gráficos y otros aspectos, sigue siendo el más popular con diferencia. Con este currículum no es de extrañar que fuera foco de muchas teorías, siendo la más conocida la que atribuye su éxito a un proceso de enseñanza llamado condicionamiento operante.

El condicionamiento operante establece que una conducta (en este caso "jugar a un videojuego") tiene más probabilidades de ser repetida si conlleva consecuencias positivas, es decir, si está siendo reforzada. Los usuarios de este tipo de juegos son recompensados a diario, ya sea a través de ítems virtuales ganados en misiones, puntos de experiencia o incluso con la posibilidad de medir nuestras habilidades con las del resto de jugadores, lo que aporta un estatus dentro del juego que no permite relajarnos. Tal y como decía David Wong en su artículo *5 creepy ways videogames are trying to get you addicted*, los videojuegos nos ponen en una caja de Skinner. Somos hámsteres presionando una palanca para obtener una comida que nunca nos sacia. Y es que lo que nos hace vibrar, lo que nos sube la adrenalina en la sangre no es la recompensa en sí misma, sino la anticipación, ese momento previo cuando ya está casi a punto de caernos el premio. Justo el efecto que producen las máquinas tragaperras.

Pero es un poco reduccionista atribuir toda la capacidad inmersiva de los videojuegos a un simple proceso de acción-reacción. Los psicólogos ya habíamos pasado una crisis parecida en nuestra disciplina, pues muchos no estaban conformes en atribuir toda la carga de la predicción de la conducta a simples estímulos externos, tal y como establece el conductismo. La conducta humana está determinada por más procesos, muchos de ellos tan complejos que no fue hasta el surgimiento de la psicología cognitiva, a mediados de los 50, cuando estos empezaron a considerarse como grandes predictores de la conducta. Estoy hablando de la memoria, el pensamiento y las emociones.

Creo que a día de hoy es imposible negar el efecto que tiene nuestra memoria y emociones a la hora de jugar a un videojuego. El condicionamiento operante nos explica en parte por qué nos mantenemos jugando, pero no



nos explica por qué jugamos. ¿Qué tienen los videojuegos para que los prefiramos a cualquier otra actividad? Jugar es una de esas conductas cuya motivación para ejecutarla es intrínseca, es más, muchas veces hasta puede costarnos un precio: dinero, relaciones interpersonales, estudios… e incluso así jugamos. Jugamos hasta tal punto que lo hemos convertido en una de las industrias más ricas del mundo. ¿Qué tienen los investigadores que decir al respecto?

A principios de los 90, Richard Bartle, uno de los creadores del MUD (Multi User Dungeon) hizo una pequeña taxonomía para clasificar a los jugadores en base a la siguiente pregunta: "¿Qué buscan los jugadores en los MUD?". En su investigación encontró cuatro áreas de interés que dividió en el siguiente cuadrante.

ACTING

KILLERS

ACHIEVERS

PLAYER

WORLD

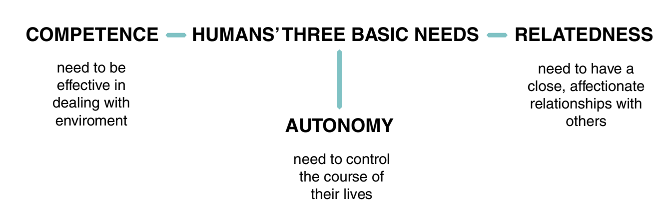
SOCIALIZERS

EXPLORERS

INTERACTING

Como se puede apreciar en la imagen, los jugadores se clasifican en función de su relación con otros jugadores y el mundo virtual, y de si estos ejercen una acción directa o interactúan sobre los mismos. Resultando con ello cuatro grandes grupos de jugadores: "Asesinos" (si actúan sobre otros jugadores), "Orientados al Logro" (si actúan sobre el mundo), "Sociables" (si interactúan con otros jugadores) y "Exploradores" (si interactúan con el mundo).

Esta taxonomía fue la primera aproximación de una clasificación de jugadores que podría darnos una pista respecto a lo que buscan las personas cuando deciden jugar a un videojuego. El problema es que esta clasificación, aparte de carecer de rigor científico, refleja principalmente la estructura y contenido de los videojuegos actuales, más que los motivos y satisfacciones subyacentes de la persona que los juega. Siguiendo con esta línea de investigación surge una de las teorías que, aunque no perfecta, sí que podría considerarse como una de las más reconocidas. En el 2010, A. K. Przybylski, C. Scott y R. M. Ryan presentan un modelo motivacional del compromiso del jugador basado en la denominada "Self-Determination Theory", una macroteoría de la motivación humana relacionada con el potencial de los contextos sociales para aportar experiencias que satisfacen las necesidades humanas universales. Dentro del modelo de Przybylski estas necesidades se clasifican en tres grandes grupos.





Según este modelo, cuando jugamos a un videojuego buscamos cubrir alguna de estas necesidades psicológicas esenciales –o todas–: necesidad de competencia, autonomía y contacto.

La competencia hace referencia a la necesidad de reto y sensación de eficacia. Los videojuegos arcade que salieron al mercado en los años 70 y 80 fueron los primeros en cubrir esta necesidad. *Galaga*, *Pong*, *Donkey Kong*… Todos ellos presentaban unos objetivos específicos difíciles, pero posibles, que se acompañaban de un feedback del progreso del jugador.

Unos años después, entre los 80 y 90 empezaron a desarrollarse los primeros RPG. Estos videojuegos promovieron el concepto de equifinality, es decir, proporcionaban múltiples rutas hacia el final. Ese poder para cambiar la narrativa, editar el avatar, el contenido procedural, elegir un bando, misiones opcionales, etc., nos permitía tener una autonomía dentro del juego que era impensable años atrás con los arcade. El jugador era libre para decidir qué quería hacer dentro un abanico de opciones.

Y por último tenemos la necesidad de contacto, el compartir la experiencia de juego con otros jugadores. La implementación del multijugador fue esencial para cubrir esta necesidad, y los géneros que mayor partido sacaron de ella fueron los MUD y los MMORPG, ya que daban a los jugadores la oportunidad de conectar e interactuar dentro de un gran mundo virtual. Elementos vitales fueron las webs forums, guild chat, channels…

El modelo establece que, para un absoluto bienestar psicológico, el ser humano busca cubrir estas tres necesidades vitales, pero según circunstancias individuales, estas son más difíciles de cubrir en el mundo real que en el virtual. Por esta razón, el modelo también explica por qué podemos llegar a tener un consumo excesivo. Si algunas de estas necesidades no están cubiertas en la vida real, es lógico que busquemos cubrirlas por otros medios.

Aun así, estos modelos no están exentos de críticas y todavía nos queda un largo camino que recorrer. Quizás la realidad virtual pueda verter un poco de luz a estas teorías y sea caldo de cultivo para una buena proliferación de líneas de investigación. Tengo grandes esperanzas en ello, desde luego. Lo que me ocurrió con *Skyrim* puede tener su explicación en base a una necesidad, un momento de carencias vitales que el videojuego cubrió de forma momentánea, mi perfil de personalidad, preferencias personales, etc. O quizás fueron otros motivos o una mezcla de todos, quién sabe. Puede que llegue el día que cojamos un mando y realmente lo sepamos.



LA ESTRUCTURA DEL ANILLO: CIENCIA Y FICCIÓN EN HALO

Crear es todo un arte. Hacer que las referencias encajen entre sí sin que intenten matarse es lo que diferencia a las buenas obras de las Jefas Maestras. Cuantas más fuentes alimenten a la criatura, mayor será la complejidad de sus conexiones. En Bungie sabían muy bien lo que hacían, y de esa pasión por crear nació una de las obras por la que Microsoft es hoy alguien en los videojuegos.

Texto **Emilio García** | Ilustración **Microsoft**

La ciencia ficción es, aunque resulte una obviedad decirlo, el resultado de aunar la capacidad de la imaginación humana de la que brota la fantasía con el pensamiento racional y científico. Su historia es pareja a la de la literatura, pues hay quien marca su comienzo en los primitivos robots de madera construidos por Dédalo, padre de Ícaro. Su desarrollo sería lento, y hasta Mary Shelley con *Frankestein* no encontraría una plataforma de despegue de forma tímida. Esta obra, en la que un científico se enfrenta a Dios para crear vida, sentaría una base fundamental en los dos grandes pilares de este género.

Estos dos grandes pilares científicos son la física, por un lado, sobre todo la astronomía, y por el otro la biología, la bioquímica y la genética. Aunando estas dos bases se han desarrollado grandísimas obras, desde Lovecraft hasta Asimov, pasando por Verne, Sagan, Allan Poe, H. G. Wells y C. Clarke. La lista de autores que recurrieron a la ciencia, o de científicos que acudieron a la literatura para crear algunas de las más grandes obras de la humanidad, es interminable. Pero en cuanto a la saga que nos atañe, *Halo*, el hijo de Bungie adoptado por 343 Industries, hay un autor fundamental que responde al nombre de Larry Niven.

El autor estadounidense es el padre de la obra *Mundo Anillo*, cuyo nombre ya debería dar una pista. En esta obra, un viejo rejuvenecido gracias a la ingeniería biológica (Luis Wu), una joven con mentalidad infantil que depende de su extrema suerte (Teela Brown), y dos alienígenas (un Triterote de Pierson y un Kzin) son enviados a explorar una estructura en forma de anillo que orbita alrededor de una estrella en una misión de objetivos translúcidos. En esta pieza, que todo fan de *Halo* debería leer, nos cruzamos con algunos sitios cuyas denominaciones ya suenan, puesto que el Anillo dispone de una Sala de Control y un Cartógrafo, por citar dos ejemplos.

"Pero tú tenías algo que sólo vi yo, ¿lo adivinas? Suerte". Con esta frase arranca *Halo 3*. Aunque pueda parecer que la dice Cortana, es una frase que la Doctora Halsey enuncia en referencia al Spartan 117, John, el Jefe Maestro. La suerte es fundamental para Teela Brown en *Mundo Anillo*, así como lo es para el Jefe Maestro. El hecho de ser una mujer joven también recuerda a Cortana, la IA que acompaña al Jefe durante los juegos. El Triterote es el representante de una raza débil, pero extremadamente inteligente que no duda en manipular a su antojo a los otros habitantes de la galaxia. Estos rasgos rememoran fuertemente a los Profetas que se ven por primera vez en *Halo 2*. Por otro lado, el Kzin, un felino guerrero de una raza de luchadores psicópatas, pero con un fuerte sentido del honor, tiene rasgos que más tarde heredarán los Élites y los Brutes. Sin embargo, lo fundamental en esta obra es el protagonista, Luis Wu, que se mantiene joven a pesar de su edad (200 años) gracias a la tecnología médica. Incluso durante sus aventuras en el Anillo, este extraño cuarteto se desplazará gracias a unas aerocicletas que se asemejan a una versión potenciada de los Ghost o Banshees del Covenant. Pero dejemos la literatura por el momento.

1977. En una galaxia muy lejana comenzaban las andaduras de la familia Skywalker. *Star Wars* no necesita presentación ni remarcar la obvia influencia que tuvo en la ciencia ficción, sólo comparable al de *El Señor de los Anillos* en la fantasía. Pero en *Star Wars* se halla la primera concepción seria de un concepto clave: el soldado modificado genéticamente. Los soldados de asalto imperiales derivan de los ejércitos clones que la República Galáctica creó. Esta concepción de la creación de nueva vida, de jugar a ser Dios, comenzó con Mary Shelley y se fue desarrollando poco a poco hasta llegar al concepto que George Lucas introdujo. Estos soldados son conocidos por su malísima puntería, pero lo mejor que poseen no es eso, sino la base que sientan.

Star Wars pone sobre la mesa un auge de la ciencia ficción tremendo, en cuya rama biológica tendrá un impacto tan brutal que, una década más tarde, nacería el hijo definitivo de la genética-ficción. Hablamos, cómo no, del Marine Espacial. La imagen más representativa del juego de mesa *Warhammer 40.000* es un gigante de dos metros y medio, con una armadura que lo convierte en un tanque andante, resistente como el granito, inmune al veneno, honorable que no conoce el miedo. Estos soldados



del Adeptus Astartes están creados gracias a la ingeniería genética, y es gracias a ella que mantienen a salvo a la humanidad. Y las creaciones de los soldados modificados, o la base que podría dar lugar a ella, comenzaron en 1952.

1952 es el año en que Rosalind Franklin tomó la famosa "Fotografía 51". Esa imagen era la prueba fundamental que revelaba la archiconocida estructura en doble hélice de la cadena de ADN. Se piensa que quienes revelaron dicha estructura fueron Watson y Crick, pero no, fue ella. Cuestiones morales aparte, su fotografía y sus hallazgos permitieron el desarrollo de toda la ciencia genética hasta el día de hoy. El PGH (Proyecto Genoma Humano) que tantas maravillas ha revelado existe gracias a ella. Por cierto, tal vez no lo hayas notado. Puede ser fruto de la casualidad o a propósito, sólo en Bungie lo sabrán. Pero Rosalind Franklin tiene una pronunciación bastante similar a Catherine Halsey.

Catherine Halsey es la mente más brillante de la Humanidad en el LORE de *Halo*. Nadie le tose, nadie la controla y hará lo que haga falta para proteger a la humanidad y a sus intereses, lo que muchas veces pueden no ser lo mismo. Ella fue quien trabajando para la ONI diseñó a los SPARTAN-II, avanzó en el desarrollo de las IA y creó las armaduras MJOLNIR. Pero no nos engañemos, los Spartans fueron creados con una finalidad que no fue la que finalmente ejercieron. No fueron un fruto para luchar contra el Covenant, sino para aplacar las rebeliones humanas. La ciencia usada con un fin malo puede incluso convertirse en algo bueno, como tantas veces ha ocurrido. Los tres proyectos de Halsey son los que finalmente darían a nuestros protagonistas de la saga *Halo*: el Jefe Maestro y Cortana. Esta lucha, la de la humanidad contra el Covenant, es el conflicto que vertebra toda la saga (aunque no es el conflicto realmente importante).

Pero vayamos a lo fundamental, sin lo cual nada de esto existiría. La creación de los Spartans. Bungie hizo un concienzudo trabajo en este campo y recurrió a los conocimientos actuales y trabajó a partir de ellos. No se puede negar: Bungie es especialista en construir puzles a partir de piezas inconexas para dar lugar a obras revolucionarias. *Halo* bebe de múltiples fuentes de la ciencia ficción, tal y como se ha visto antes y otras muchas que se han dejado atrás, como *Alien*, por citar sólo una (la fisionomía Élite). Y, como es de esperar, bebe de la ciencia para hacer que todo funcione, usándola como lubricante del motor.

En la edición coleccionista de *Halo Reach*, Bungie ofrecía su Santo Grial, el diario de la Doctora Halsey. Este libreto es un resumen de sus trabajos y pensamientos personales durante su estancia en el planeta Reach, base militar de la UNSC y segundo planeta de la humanidad. Aquí nacerían los Spartan. Pero todo tiene un precedente, y el de los Spartan es el proyecto ORIÓN, que posteriormente sería conocido como SPARTAN-I. Sin entrar en excesivos detalles, aquí se publicaba una limitación fundamental con la que se topó este proyecto: los adultos no son tan sensibles a las mejoras que ofrecen los cuerpos infantiles. Este problema se solventaría en *Halo 4* con la introducción de los SPARTAN-IV, pero ahí hay más ficción que ciencia.

El uso de niños para las mejoras genéticas es algo que ya se introdujo en los Marines Espaciales. Los supersoldados creados por Games Workshop venían siempre de niños a los que se les implantaba la genética modificada. Esto es algo que cualquiera debería poder entender con facilidad. Un humano no alcanzará su pleno desarrollo adulto hasta después de la pubertad. Mientras tanto, antes de llegar a ella, es mucho más fácil introducirle mejoras. Hoy día, en el mundo real, quien limita la modificación genética de niños portadores de enfermedades genéticas no es tanto la técnica como los comités éticos. Ese mismo problema tiene que afrontarlo Halsey en el desarrollo de los SPARTAN-II. O, mejor dicho, no lo afronta, sino que actúa desde las sombras para saltárselos. Para ella, la ciencia debe estar al servicio de sus intereses y de la humanidad a cualquier coste, tanto si aceptan los resultados como si no.

La doctora se pregunta en su diario por dónde podría comenzar a formar el soldado definitivo, y ella misma se responde "por la inocencia". Por ello, Halsey comenzaría por secuestrar a niños de 7 años, como se hacía en la Esparta de la Antigua Grecia, para ponerlos al servicio forzoso de la UNSC y comenzar a mejorarlos. Éticamente reprobable, pero salvó a la humanidad gracias a su falta de escrúpulos.



Las mejoras que llevó a cabo la brillante doctora son ciencia ficción, sí, pero, a día de hoy, nada parece indicar que no puedan llevarse a cabo. Las modificaciones genéticas que los sujetos del proyecto sufrieron iban desde el lógico aumento de la masa muscular y su regulación, al refuerzo de los esqueletos, pasando por mayor agilidad digital, un sistema nervioso más rápido y eficiente, una visión envidiable y un metabolismo alterado y mejorado que permite al organismo del SPARTAN-II sobrevivir a situaciones en las que el humano más fuerte no modificado sucumbiría. Evidentemente había contrapartidas, víctimas, enfermos y muertes. Nada es gratis en la ciencia y todo conlleva sacrificios.

Todas estas mejoras, o similares, o algunas que no podemos ni imaginar, son posibles. Seguramente tú, o alguien que conozcas, tenga herpes labial ¿verdad? ¿Y qué tiene que ver el herpes con *Halo*? La explicación es sencilla: el herpes es un virus lisogénico. Esto, traducido a castellano, significa que el virus mete su ADN dentro del tuyo, sobreviviendo dentro de tus células y creciendo cuando le interesa. Este principio fue la base de la terapia génica, que hoy día se utiliza y sigue en desarrollo. Sus posibilidades son infinitas. Podría ser la cura de una simple intolerancia a la lactosa o incluso del cáncer. Y si gracias a ella podemos introducir ADN conforme nos interese dentro de las células, ¿por qué no podríamos mejorar a individuos prepúberes para hacerlos suprahumanos? ¿Sería ético mejorar niños para la conquista del sistema solar? ¿Unas pocas vidas valen más que la humanidad al completo? Estas mismas preguntas son las que quedan implícitas en *Halo*.

Pero hay mucho más. El enemigo principal de la saga no es el Covenant, sino uno mucho más cruel e implacable: el Flood, un parásito de mente enjambre del cual una sola espora es capaz de destruir especies, y que asimila todo tejido vivo de una masa mínima hasta llegar a una población crítica que le permite crear un Gravemind. Con un concepto muy similar al de los Tiránidos de *Warhammer 40.000* mezclado con zombies, convertirán los juegos de *Halo* en un survival horror cuando la acción llegue a un momento crucial. En el pasado número de Manual, Noelia Santiago Alcalde nos escribía sobre *The Last Of Us*. En este juego, el hongo del género "Cordyceps" salta de los insectos a los humanos infectándolos y convirtiéndolos en "zombies" con el único fin de reproducirse y extenderse. El Flood funciona de una forma igual, y aunque en la Tierra no existe ningún organismo comparable a su modus operandi, ¿quién sabe qué hay más allá en el campo que estudia la astrobiología? Las bases usadas por Naughty Dog fueron anteriormente usadas por Bungie y han sido recuperadas por 343 Industries en *Halo Wars 2*.

Pero para cerrar, de nuevo a la literatura. *Mundo Anillo* no se basa en un capricho de Niven, sino en un concepto astrofísico llamado esfera de Dyson, que tiene a su vez en su forma más simple el anillo. Estas estructuras están pensadas para un mejor aprovechamiento de la energía estelar y son un concepto clave en la búsqueda de vida extraterrestre hoy día, en el mundo real. *Halo* se basa en ese concepto para crear sus Halo, valga la redundancia. Dicha capacidad de crear estructuras tipo esferas de Dyson tiene cabida dentro del LORE de mano de una escala para medir el nivel de desarrollo de una civilización, los "niveles de logros tecnológicos Forerruner". Dichos niveles del juego están inspirados en la Escala de Kardashov, un astrofísico ruso que la diseñó en función de la capacidad de aprovechamiento energético estelar que tendría una civilización. Hoy día, esa escala es manejada a la hora de buscar vida extraterrestre y sus posibles consecuencias. Una civilización real, que conviva dentro de nuestro universo real, y más avanzada que nosotros, podría haber construido estas esferas de Dyson.

Los Halos de Bungie son, sin embargo, de tamaño mucho menor y con fines bastante dispares al concepto original, aunque beben, sin embargo, de él. Una estructura así es posible. Pero esperemos nunca encontrarlas cuando salgamos del sistema solar dentro de milenios, podría ser que el Flood esté esperándonos.





Stefanie Joosten

Texto **Nacho Requena Molina** | Fotografía **Fran Martínez**

"Creo que todavía tengo mucho que aprender, sobre todo como actriz. He empezado muy tarde en esta profesión respecto al resto de actores"

Stefanie Joosten (Holanda, 1988) lleva en la industria de los videojuegos poco tiempo –muy poco, para ser exactos–. Hasta 2015 no era más que una desconocida que había participado en un par de miniseries de televisión y algún que otro trabajo como modelo, pero poner rostro a Quiet (*Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*) la sacó del anonimato en el que se encontraba. Su nombre saltó a la fama por ser la compañera de armas de Big Boss, acto no baladí en una franquicia tan longeva en este mundo de los videojuegos.

Con una sonrisa permanente en la cara, a Stef –como la llaman coloquialmente sus allegados– no le asustan los más de seis millones de copias vendidas hasta la fecha. Su carrera ha cambiado para siempre y sólo tiene palabras de agradecimiento para el estudio de desarrollo que se fijó en ella.

Simpatía, educación y hasta una cierta timidez más propia de la sociedad japonesa que de la holandesa, Joosten pasó por Sevilla para realizar una de sus múltiples firmas con los fans de la saga *Metal Gear Solid*. Tras un fin de semana donde aprendió alguna que otra palabra en español y quedar prendada de la ciudad –y de la gastronomía, por cierto–, la actriz y modelo charló sobre pasado, presente y futuro.



Miras mucho mi libreta, ¿te gustan *Los Simpson*?
¡Claro! (Risas).

¿Qué hay de Quiet en Stefanie Joosten?
Es un personaje que se parece físicamente a mí, pero también compartimos algunas características en cuanto a lo que personalidad se refiere. Creo que siempre pones algo de ti en los personajes que interpretas. Le puse mi forma de sentir la soledad en todo *The Phantom Pain*. Quise buscar ese matiz de su personalidad, el de la soledad, cogiendo mi experiencia de cuando llegué a Japón y no hablaba muy bien el idioma. Es un sentimiento bastante parecido al de Quiet, la sensación de no poder expresarse. Es algo que tenemos las dos en común.

Crees que es un buen personaje o está muy sexualizado para contentar al público japonés.
Creo que es un buen personaje. Se ha malinterpretado su hipersexualización, quizás lo está un poco en el diseño, pero creo que es un buen personaje. El señor Kojima y su equipo han hecho un gran trabajo en lo que respecta a dotar de gran profundidad a su personalidad.

Ahora que me hablas de Kojima, cómo fue el proceso de selección, ¿de verdad no sabías que era un casting para *Metal Gear Solid*?
Estaba muy feliz, ha sido uno de los momentos más felices de mi carrera. Era un honor formar parte del trabajo de Kojima. Yo en principio no sabía que el casting que estaba haciendo era para *Metal Gear Solid*, no era consciente de todo el proceso que estábamos realizando. Fue una gran sorpresa cuando lo supe (risas).

Qué piensas sobre Hideo Kojima.
Es un director único, con un enfoque especial. Es un genio. Todo el mundo lo sabe. Su trabajo no se parece a ninguna otra cosa. Además, es una persona increíble.

Cuál fue el momento más duro para ti durante el proceso de desarrollo.
Creo que la captura de movimiento fue lo más difícil. Técnicamente, también es lo más duro de realizar. La captura de movimiento fueron sólo movimientos corporales, no incluía la voz como tal. Además, a esto había que sumarle los movimientos de la cara, que los ejecuté de manera independiente sin emplear el cuerpo. Quiet se expresa mucho con el rostro, así que tenía que recrear todo eso. Fue lo más difícil del proceso.

Ayer me contabas mientras cenábamos que tuviste que hacer la "particular" escena de la enfermera en el hospital (una donde los senos de la misma obstaculizan la visión en primera persona del jugador). Tuviste que recrearla junto a un actor y la secuencia no aporta nada a nivel narrativo, ¿fue embarazoso o lo tomas como una curiosidad graciosa?
Fue algo divertido, al fin y al cabo. Un momento gracioso, nada embarazoso. Fue un personaje no demasiado técnico ni con muchas especificaciones. Me lo pasé bien mientras lo hacía y me divertí (risas).

¿Conocías algo de *Metal Gear Solid* antes de trabajar en *The Phantom Pain*?
Antes de involucrarme en la saga la conocía, claro, pero no la había jugado. Tenía muchos amigos que eran fieles seguidores de la misma, así que me di cuenta de que era algo gordo. Parecía que era algo que me iba a gustar, así que en cuanto me enteré que iba a ser un personaje de la franquicia me puse a jugar desde el primer *Metal Gear Solid*, aunque todavía me quedan algunos y mi meta es terminármelos. Creo que es un buen propósito.

Y qué opinión te merece su comunidad.
Es una comunidad muy leal, muy buena. Me quedé impresionada de cómo influye el juego en sus vidas. Es especial ver cómo los juegos tienen tanto peso en su día a día.

Voy a tu a niñez, ¿por qué te marchas a Japón?
Siempre fui un poco friki o geek. Siempre me han gustado mucho los videojuegos y he seguido series como *Pokémon* o *Dragon Ball*. Creo que eso fue lo primero que me ayudó a conectar con la cultura japonesa. Naturalmente, había muchas más cosas que me gustaban de Japón, que venían de allí, así que yo me decía que "algo interesante tendrá ese país". Todo lo relacionado con Japón me gustaba. Así fue como empecé a estudiar japonés, y tras terminar el instituto me especialicé en Filología japonesa (Estudios de Asia Oriental). No puedo decir exactamente qué me hizo conectar con Japón, pero sí que había algo que me incitaba a ir allí.







Y entonces fue cuando tus padres te dijeron que estabas loca yéndote tan lejos.
(Risas). Mis padres no entendieron que yo me fuera a vivir a Japón. Era extraño, raro, algo desconocido para ellos, pero respetaron que yo tuviera ese sentimiento y esa pasión por Japón tras terminar el instituto. Yo sólo quería aprender japonés e ir allí. Al final, claro, me alentaron y me apoyaron en mi decisión. Mis padres se dieron cuenta de que me encantaba, pensaban que era algo raro, pero al final lo aceptaron (risas).

Y ahora que eres famosa y conocida gracias a tu paso por Japón, ¿qué crees que opinan sobre esa decisión tomada una década atrás?
Creo que están felices. Me han apoyado mucho siempre, desde el comienzo hasta la actualidad. Cuando me fui tuvieron sus preocupaciones como cualquier familia. Es normal para unos padres sentirse así, que tu hija se vaya tan lejos, a tanta distancia. Pero yo estaba muy motivada con la decisión que había tomado. Agradezco mucho su apoyo, me alentaron, me animaron. Estaré siempre feliz y agradecida con todo lo que me dieron.

Hablando de la familia, ¿ha controlado ya tu madre a Quiet?
No, no (risas). Mis padres no juegan a videojuegos. Sí que les he enseñado todo sobre el juego. Mi madre al principio sí que estaba un poco "sorprendida" con el personaje, sobre todo con el diseño que posee… (silencio). Por suerte, hablo mucho con mis padres, así que tuve que explicarles todo acerca del personaje. Lo entendieron perfectamente. Creen que es una buena historia, son comprensivos conmigo (risas).

He hablado de tu pasado, de tu presente… ¿y qué viene en tu futuro?
Creo que todavía tengo mucho que aprender, sobre todo como actriz. He empezado muy tarde en esta profesión respecto al resto de actores. Tenía esa pasión de ir a Japón en el pasado, pero ahora me gustaría ser una buena actriz. Necesito más experiencia, adquirir nuevos conocimientos en el cine. Asimilar algunas capacidades y técnicas que son básicas para actuar. Me gustaría interpretar a muchos personajes diferentes, encontrar qué se me da mejor.

¿Entonces dejarías los videojuegos para irte al cine? ¿Qué prefieres?
¡No puedo elegir! (Risas). Disfruto con los videojuegos, juego mucho con ellos y me encanta trabajar en ellos, pero el cine también.

Pero mójate, venga.
¡Que no puedo elegir, de verdad! (Risas). No es algo que pueda poner por encima del otro.



Bueno, vale, a ver con esta: dime una actriz o actor que te haya marcado de décadas pasadas.
Uf, es una pregunta complicada, he tenido muchos actores que me hayan inspirado durante mi carrera. Es difícil elegir sólo uno de nuevo (risas). Quizás Robert de Niro ha sido una gran inspiración para mí. Su metodología a la hora de actuar es increíble. Lo pondría como el mejor ejemplo, el nivel máximo en cuanto a lo que actuación se refiere.

¿Y una actriz?
Admiro mucho a Charlize Theron. Representa o interpreta a personajes muy poderosos. Me gustan mucho sus movimientos, su lenguaje corporal cuando actúa. Es muy buena en escenas de acción. Es impresionante, de verdad. Además, me alegra también ver a mujeres haciendo papeles de heroínas. Me alegra saber que han llegado muy lejos algunas de ellas. Es bueno tener modelos que seguir dentro de la industria.

¿Y con qué película te quedarías de las lanzadas durante los últimos años?
¡*La La Land*! (Risas). No puedo decir otra. Me siento muy identificada con su historia. Y me encanta su banda sonora. Es como echar la vista atrás al cine antiguo. ¡Me gusta todo! (Risas).

¿Y a qué juegas en videojuegos?
He disfrutado mucho con *Final Fantasy XV*. Soy una gran fan de la saga. Por desgracia, no tengo mucho tiempo para jugar a videojuegos diferentes, así que tengo una larga lista con varios títulos apuntados.

Penúltima pregunta, ¿crees que hay una Stefanie Joosten antes y después de *The Phantom Pain*?
Yo creo que no. He tenido la posibilidad de aprender mucho en todo el proceso. De mejorar como profesional y como persona. Pero la esencia sigue en mí, me acompaña. Creo que no he cambiado como persona.

Me he explicado mal, ¿te ha cambiado la fama?
(Risas). No, no. Sigo siendo yo. Todavía me pongo nerviosa cuando tengo que hablar delante de mucha gente. Me sigue impresionando cuando hago encuentros con fans, eso no cambia. Te podrás acostumbrar cuando estás encima del escenario o delante de una cámara, pero todo sigue ahí. Obviamente aprendes a manejar las situaciones, que son siempre diferentes, pero creo que la fama no me ha cambiado como persona.

Bueno, y la última, ¿te veremos de nuevo por España para otra cerveza?
¡Sí, claro! Me encantaría pasar más tiempo aquí. Si tengo suerte volveré de vacaciones en algún momento.





La perfección tras lo imposible

Texto **Revista Manual**

Todo videojuego tiene momentos claves. Puntos temporales que ningún miembro del equipo olvida. Según el departamento que integre cada uno, la anécdota puede ser una u otra. Y los actores que interpretaron a los diferentes personajes de *The Last of Us* seguro que no olvidan cómo fue grabar el prólogo del juego.

La producción de Naughty Dog ya avisó desde primera hora que Joel, protagonista de la aventura junto a Ellie, era un personaje que había perdido a su hija en la infección. Sin embargo, este trasfondo narrativo no se quedó en unas meras líneas de contexto argumental, sino que se filmó la muerte de Sarah (la hija de Joel). Los actores lo sabían, conocían lo delicada que era realizar esa toma, así que la estuvieron postergando y con un mensaje claro: que se les avisara el día que tocara hacerla. Evitar lo doloroso. Hasta que llegó el momento.

"Una semana antes, Neil Druckmann me dijo: 'Es el momento. Vamos a grabar esa escena'. Yo le dije que 'vale', porque sabía que iba a tener que pasar por un trago por el que no quería pasar como actor. Porque para interpretar esa escena hay que encontrar algún aspecto de la realidad en el que inspirarte a nivel empático", apuntaba Troy Baker (Joel) en los diarios de desarrollo. "Empecé a recordar todos esos momentos y a exteriorizar todos esos sentimientos que estaban justo ahí, bajo la superficie. Cuando volví a entrar para filmar la escena, todo el mundo se percató de que algo había cambiado y como que se calmaron, ¿sabes?".

Los integrantes del estudio subrayaron que existía un "silencio sepulcral" cuando se terminó de rodar. Estaban contentos con el resultado y lo calificaron como "brutal". No obstante, el momento fue roto por una frase del director creativo Neil Druckmann: "Vale, volvemos a hacerlo". "Y lo volvimos a hacer una quinta, una sexta y una séptima vez, y estaba agotado hasta tal punto que acabé llorando entre toma y toma. Miraba a Neil, pensando que esto era muy, muy duro. Y, por fin, tras la octava o novena toma, dijo: 'Muy bien, creo que lo tenemos'", relataba Baker. "Yo sólo pensaba 'gracias a Dios'. Salí afuera y estuve destrozado el resto del día. Pero lo conseguimos".

Había sido la escena más problemática del juego, pero ya estaba hecha. O eso creía el bueno del Joel de carne y hueso. "Dos semanas después, Neil Druckmann me llamó en el plató: 'Tenemos que volver a grabar una escena'". Yo le dije que 'vale', que 'cuál escena vamos a grabar'. Él se limitó a mirarme y yo sólo le decía: 'Tío, no me hagas esto'. Así que volvimos a hacerlo todo y parecía falso, artificial. Neil me decía: 'Vuelve a hacerlo'. Y lo hacía otra vez. Me enfadaba más y más con cada toma hasta que, por fin, sobre la cuarta toma, Neil se acercó y me dijo: 'Noto una cierta resistencia'", puntualizaba Baker entre risas. "Yo le dije: 'Sí, tienes razón, estás notando una cierta resistencia. Ya lo teníamos perfecto. Y estamos aquí perdiendo el tiempo, malgastando esfuerzos y energías'. Empezó a hablarme de la escena y me dijo: 'Lo que necesito es que te deshagas de todas esas ideas y necesito que perfecciones este punto, este punto y este punto'. Eso me pareció muy mecánico para un momento tan emotivo. Así que empezamos a hacerlo todo de nuevo, y sin ser consciente de nada empecé a hacer todo eso que me pedía. Acabamos la escena, me miró y me dijo: 'Ahora lo tenemos'. Me di cuenta de que el motivo por el que quería que aquella primera toma funcionase [la filmada dos semanas atrás] era porque quería que todo el mundo allí me viese y pensase: 'Vaya pedazo de actor'. Pero eso no era lo que necesitaba la escena. La escena funciona, pero no es gracias a mí, funciona a pesar de mí. Esa es la diferencia y la definición de trabajar con un director realmente bueno".

The Last of Us ganó en los DICE Awards 10 de los 24 galardones posibles, incluido el de mejor juego del año. Por su parte, en los BAFTA obtuvo 5 premios, con el de mejor juego del año también en su haber. Teniendo en cuenta que en 2013 salieron obras como *Grand Theft Auto V*, *BioShock Infinite* o el reboot de *Tomb Raider*, se puede decir que Neil Druckmann no se equivocó repitiendo la escena.


Arc System Works



NIVEL 03





SOBRE EL DISEÑO DE PERSONAJES EN LA SAGA PERSONA

Texto **Marta Trivi** | Ilustración **Atlus**

La saga Persona no sólo se inspira en el manga-anime a la hora de desarrollar su estética, también toma como base el cómic japonés para definir a sus personajes. Y no es por pereza. Siguiendo las teorías del filósofo austríaco Carl Jung, la saga creada por Atlus revierte los tropos e ilustra los arquetipos que imperan en la cultura otaku.

Hay un chiste entre los aficionados al manga que empieza con una mujer en el paritorio. Después de horas de esfuerzo, cuando el bebé por fin descansa en los brazos del doctor este lo mira con atención para terminar diciéndole a la reciente madre "felicidades: ha tenido un antagonista". En nuestra evaluación europeísta del cómic japonés es fácil caer en el error de considerar la gran mayoría del diseño de personajes en el manga y el anime como un enorme cliché. Una amalgama de generalidades cuyo estilizado dibujo esconde personalidades planas creadas sin consideración. El "protagonista energético" tiene una gran sonrisa y pelo puntiagudo como Goku, Naruto o cualquiera de los lead en *Digimon*. Si es una chica, además del pelo corto o una larga coleta, contará con zapatillas y algún elemento en su ropa que nos transmita su carácter dinámico y extrovertido como Sakura, la cazadora de cartas, o Bunny Tsukino, la protectora del amor. Los antagonistas o, simplemente, los personajes menos vivaces que se presentan en contraste con el personaje principal, serán opuestos a lo señalado en todo, incluida la gama de colores que eligen para su atuendo.



Chris Oatley, conocido artista que ha trabajado en grandes compañías como Disney y Electronics Arts, entre muchas otras, tiene una famosa masterclass sobre diseño en la que menciona a este tipo de protagonistas clasificándolos como "mundane-manga-man", un personaje fruto de la pereza del autor que palidece ante buenos diseños como los realizados, por ejemplo, en el título de Pixar, *Up*. Pero aquí Oatley no está siendo justo. El estilo cartoon usado por la compañía americana le da la posibilidad de enfrentar los cuadrados de Carl contra las redondeces de Russell, pero el manga no funciona así. Debido a que su evolución se ha desarrollado de manera independiente al del cómic americano y europeo, el manga tiene sus propios códigos de expresión que en ocasiones pasan, precisamente, por personajes de apariencia obvia. En el estudio *The Relationship Between Personalities and Faces of Manga Characters* realizado por Chen Ming-Hung y Chen I-Ping para *The Comic Grid*, se establece que los autores de anime y manga utilizan de manera específica las expresiones faciales para presentar a los personajes, y que los consumidores aprenden con rapidez a etiquetarlos a primera vista dentro de un cuadro de 16 personalidades tipo. Más que un ejemplo de pereza, el diseño encorsetado es una característica más de este estilo artístico y consecuencia de una narrativa que lleva al máximo el dicho de que "la cara es el espejo del alma".

Desde su inicio, la saga *Persona*, producida por Atlus, se inspira en el anime y el manga –con los que guarda una estrecha relación– para crear su reconocible estética. Al igual que pasa en la mayoría de animes, la serie aprovecha la narrativa implícita en el diseño de sus personajes para transmitir una serie de rasgos de su personalidad. Sin embargo, posteriormente, en lo que podríamos definir como el clímax argumental en el arco de cada personaje, *Persona* usa lo que hemos asimilado gracias a la estética como un arma contra el jugador, subrayando, con ello, el mensaje que vehicula todos los títulos.

Persona nació en 1996 como un intento de acercar la conocida serie de RPGs *Shin Megami Tensei* al gran público. Renunciando a la ambientación postapocalíptica y situando la acción en un instituto, *Persona* abandona componentes relacionados con la mística y un rico lore para centrarse en la caracterización y en crear un trasfondo que se asienta fuertemente en la psicología. El mal en la saga *Persona* no está representado por monstruos o criaturas irracionales, sino que deriva de los miedos y los secretos más ocultos en la psique humana. Las mazmorras que debemos explorar en el título son un reflejo del subconsciente colectivo, directamente conectado con el mundo real. Los jefes a los que debemos enfrentarnos son una proyección distorsionada y magnificada de los sentimientos humanos más oscuros. Y, sin embargo, una de las mayores críticas que recibe la saga –por lo general aplaudida– es la poca consistencia de sus personajes. Para muchos críticos los protagonistas en *Persona* no son más que tropos, reproducciones calcadas de los personajes tipo de otras obras. Y eso es quedarse sólo en la superficie.

La saga *Persona* está estrechamente relacionada con las teorías del fundador de la psicología analista, Carl Jung. Según el doctor suizo, los seres humanos creamos "personas" para poder enfrentarnos a las expectativas sociales que la sociedad pone sobre nosotros. En otras palabras, ya que somos incapaces de enfrentarnos directamente a la sociedad y de mostrarnos tal cual somos, creamos de manera consciente un pelele y lo colocamos delante de nosotros a modo de protección. La idea tras *Persona* es llevar esta teoría a la literalidad. En el juego los protagonistas son capaces de manifestar corpóreamente los rasgos de su personalidad que presentan en público (su persona) tras enfrentar y superar las debilidades y secretos que le hicieron crearla en un primer momento. Estas invocaciones, tal y como establece la teoría, pueden ser usadas como "máscara" o "escudo" contra los peligros externos, haciéndose más poderosas con el crecimiento social de su creador.

El esquema narrativo de la saga es, a grandes rasgos, bastante simple. *Persona* empieza todos sus títulos explicando la teoría psicológica de Jung de forma más o menos superficial y sencilla para después proporcionar varios ejemplos de la misma usando los diversos arcos de los personajes. Aunque el centro de la historia se organiza alrededor de un misterio (asesinatos, desapariciones, un flashforward...), los componentes que la estructuran son una serie de fragmentos o capítulos en las que los diferentes personajes sufren una autoconfrontación. Por la naturaleza de este tipo de trama se hace necesario desde el punto de vista narrativo dar mucha información al jugador. Para que los ejemplos puedan entenderse e interrelacionarse, debe quedar clara la manera en la que el personaje es percibido por la sociedad, así como los problemas y las influencias que esto produce en el mismo. En el momento de la catarsis de cada uno de los ejemplos, el jugador debe ser totalmente consciente tanto de por qué el personaje produce esa apariencia a los demás (presiones externas) como de por qué el personaje no puede convivir con esa imagen (presiones internas). Sin embargo, al tratarse de un juego y no una novela, deben cumplirse ciertas condiciones de ritmo que no permiten ser totalmente expositivos, y ahí es donde *Persona* utiliza en su favor –y de manera consciente– todas las posibilidades narrativas del diseño.

Los protagonistas de *Persona* están dibujados para que desde un primer momento encajen dentro de arquetipos específicos muy usados en el manga y el anime para que nosotros, como jugadores, los identifiquemos de manera rápida y casi sin pensar. Makoto Niijima, por ejemplo, uno de los personajes en *Persona 5*, es la típica estudiante de sobresaliente, perfeccionista, responsable y madura. Su carácter severo se señala con un cuello alto y una expresión seria tan indescifrable y misteriosa como la del personaje principal. La presidenta del consejo estudiantil parece tener en un principio los problemas clásicos que asociaríamos con este tipo de personajes entre los que destacan la inseguridad y los derivados de un alto sentido del deber. Sin embargo, y ahí es donde se encuentra la maestría del título, el encuentro con su verdadero ser no pasa por una reafirmación o un empoderamiento directo que le haga cambiar tal y como determina el tropo, sino por enfrentar un cambio de perspectiva. El mundo que Makoto percibía como blanco y negro se le muestra ahora lleno de grises. Su auténtica naturaleza se revela al descubrir que la justicia puede y debe tener un componente subjetivo. Al entender que, si va a ser minuciosa y dedicada, debe serlo para atender sus propios intereses.

Los personajes en *Persona* consiguen hacerse un hueco entre los fans porque siempre logran sorprendernos y, por tanto, hacer que nos detengamos, aunque sea unos instantes, a recapacitar sobre ellos y su situación tal y como haríamos con nuestros amigos. Cada arco en el juego empieza introduciendo a un personaje al que creemos conocer para después atacarnos con su complejidad. Jugar a *Persona* supone enfrentar una y otra vez el mensaje de que "todos somos mucho más de lo que parece en un primer momento" y saltar entre alinearnos con la sociedad –y juzgar en base a las apariencias– e identificarnos posteriormente con el personaje que nosotros mismos habíamos clasificado.

Quizás la muestra más clara de esto la vemos en el arco de Ann Takamaki. Ann lleva unas brillantes medias rojas y un uniforme escolar que ha alterado lo máximo posible. Con sólo un vistazo, antes de que abra la boca, somos nosotros, como sus compañeros, los que la catalogamos como "la chica sexy", ese personaje que en cualquier historia está planteado para hacer las delicias de los fans masculinos. Sin embargo, cuanto más la vamos conociendo, más comprobamos cómo su personalidad se aleja de la devora hombres que esperábamos y la acerca más a la chica solitaria y sensible que es en realidad. Conociendo a Ann, especialmente gracias a su relación con Shijo, vemos todo lo que ella quiere ofrecer y cómo esto queda empañado por su espectacular exterior. Dibujando a Ann tal y como esperaríamos que fuera una chica frívola y popular, *Persona* es capaz, con







sólo una imagen, de hacernos cómplices, de ponernos en el lado de la sociedad (contra el personaje) ahorrándose por el camino bastante tiempo y explicaciones que puede emplear en hacer que conozcamos su problemática.

En el arco de Ann reinan las contradicciones. La chica desea trabajar como modelo a la vez que detesta llamar la atención sólo por su físico. Muy pronto descubrimos por qué. Ann es acosada por sus compañeros, que creen que ha tenido relaciones sexuales con el profesor de volleyball, un exmedallista olímpico que mantiene aún el estatus de héroe nacional. Por si fuera poco, este mismo profesor la presiona y sexualiza de manera constante, como puede comprobarse cuando el jugador visita su "castillo": un pequeño lugar en el subconsciente colectivo en el que él actúa como gobernante. El despertar de Carmen, la persona de Ann, se produce cuando la chica acepta su propio aspecto, cuando se hace dueña de su sexualidad. Ann no debe demostrar que "es más que un cuerpo", eso ya lo sabe ella, sino aceptar cómo la perciben los demás y usarlo para su propio bien.

Entender las diferencias entre nuestro verdadero ser y la manera en la que nos perciben –sin rechazarlo ni aceptarlo con sumisión– es el conflicto central de todos y cada uno de los personajes en la saga. El mensaje está claro: aceptar que vamos a ser juzgados por lo que la sociedad ve de nosotros nos hace más fuertes. Controlarlo, invulnerables. Este mensaje se hace especialmente explícito en la quinta entrega, en la que podemos acceder durante el juego a comentarios en foros de internet, a la prensa o varias encuestas para ver cómo son percibidos a lo largo de la trama los Phantom Thieves, el grupo creado por los protagonistas para "robar" los corazones de los malvados y transformar su personalidad. Varias de las misiones que debemos afrontar están especialmente enfocadas en cambiar la imagen de estos ladrones en el colectivo o en transmitir sus motivaciones.

Pero si hay algo que puede aumentar aún más nuestro potencial que el hecho de saber crear una persona y utilizarla es hacerse realmente habilidoso en las relaciones sociales. En la saga *Persona* crear vínculos con los demás personajes y cultivarlos redunda siempre en beneficios para el jugador. Por un lado, mientras mayor sea nuestra confianza y vínculo con un miembro de nuestro equipo más eficiente será este en combate y más rápido conseguiremos nosotros subir de nivel. Por otro, sacar tiempo dentro de nuestra agitada vida para salir con los demás protagonistas nos permite desbloquear sus historias y conocerlos mucho mejor. En todos los títulos de *Persona* se nos permite formar un grupo más o menos amplio en los que siempre sigue la misma estructura.

Los equipos en la saga están comandados por un protagonista silencioso cuya personalidad plana cumple la doble función de dejar al jugador espacio para adaptarlo a sus preferencias, y la de resultar lo suficientemente "misterioso" como para aceptar lo poco que conocemos de su pasado y los repentinos cambios en su vida. Inmediatamente después será introducido un mejor amigo –alegre, mal estudiante, inmaduro y bromista, como Junpei o Yosuke– que anhela que alguien, por fin, lo tome en serio. Las dos siguientes adiciones serán femeninas, una chica vivaz que mantendrá a raya al mejor amigo –Chie, Ann o Yukari– y otra mucho más madura que presenta problemas familiares –Makoto, Yukiko, Eriko o Mitsuru–. Al equipo se irán sumando chicos extraños e incomprendidos, chicas tímidas y muy inteligentes y algún que otro personaje más relaciona-



dos con los arcos narrativos. Por supuesto, no estaríamos hablando de *Persona* si no tuviéramos una mascota que, además de servir como guía, no tuviera su propio arco en el que plantea sus deseos de ser (o volver a ser) humano y su relación con la humanidad (Morgana, Aegis o Teddie).

La presencia de mascotas en la franquicia no es sólo una estrategia de marketing pensada para vender chapas, peluches y camisetas. También es una forma de conectar a los personajes y las personas con el concepto del ego que Jung desarrolló rompiendo parcialmente con las ideas de Freud. Para Jung, el ego se compone de pensamientos, recuerdos, sentimientos y percepciones y sirve como filtro de entrada a la consciencia seleccionando las experiencias que más se adecúan a cada persona. El ego es, por tanto, lo que nos genera una personalidad. La herramienta que nos convierte en lo que somos. Las mascotas de la saga empiezan siendo casi un papel en blanco: sin recuerdos, sin ego y, por tanto, sin conciencia ni personalidad. A lo largo del título tendrán oportunidad de desarrollarse en este sentido adquiriendo incluso, como es ejemplo de Teddie, forma humana.

Continuando con el diseño de los grupos, cabe destacar que este está pensado para generar contrastes llamativos entre personajes, y el orden en el que son presentados responde tanto a una necesidad de ir creando apoyos para el protagonista concreto (un mentor, un confidente, un posible interés amoroso…), como a una necesidad narrativa de interconectar a las nuevas adiciones. Volvamos al *Persona 5*. En orden, tras conocer a Morgana, a Ryuji y a Ann, el siguiente personaje presentado (aunque no sea añadido al grupo en ese momento) es la madura Makoto, que en un primer momento se introduce como elemento discordante ante el trío de compañeros de clase que parece tener una relación cada vez más estrecha. La tirantez que en un principio surge entre Ann y Makoto se anticipa también desde el diseño. El pelo claro, largo, ondulado y voluminoso de Ann contrasta con el oscuro y sencillo peinado corto de la presidenta del consejo escolar. Las zapatillas contra los zapatos clásicos, el brillo de un atuendo contra la claridad del otro.

En *Persona 4* la jugada es la misma. Tras intimar con Yusuke y Chie, el protagonista tendrá la oportunidad de acercarse a Yukiko, una chica formal y popular cuya introversión causa cierta tensión con Chie, su amiga de la infancia, que parece dividirse entre la envidia, los celos y un fuerte sentimiento de protección con respecto a ella. La dualidad entre los dos personajes, la tímida y femenina contra la bruta extrovertida, se establece en el arte a partir de varias características arquetípicas que surgen de los colores identificativos de cada una (el verde para Chie, el rojo para Yukiko).

El uso de arquetipos en *Persona* no sólo tiene un sentido práctico, también devuelve la obra al trabajo de Jung. El concepto creado por el aprendiz de Freud establece que los arquetipos son modelos que nuestro inconsciente utiliza para comparar lo que nos rodea. Tienen un carácter colectivo, es decir, son comunes a toda la sociedad y su importancia radica en que nos ayuda a comprender y a reaccionar más rápido a las diversas situaciones. Según Jung, el hecho de que encontremos arquetipos similares en diferentes sociedades es un indicativo claro de que la humanidad comparte un subconsciente donde, sí, exacto, encontramos las sombras que en *Persona* debemos enfrentar.





En la saga *Persona* cada personaje está representado por un Arcana o carta del tarot ilustrada por un arquetipo. Jung usó en sus escritos algunos de estos famosos naipes como ejemplos de figuras que trascienden una cultura específica y se encuentran en diversas piezas del folclore a lo largo del mundo como la muerte, el mago o los amantes. En *Persona*, los Arcana referencian diferentes clases de invocaciones que por sus características también pueden vincularse al carácter del personaje al que están unidos. Un ejemplo de esto es que el Arcana hierofante –el Papa o sumo sacerdote– siempre corresponde a un personaje (o personajes) que debe guardar, aconsejar o cuidar al protagonista, como su tío o su tutor legal. Otro es el protagonista principal que, como determina la etiqueta del bufón, llega a un lugar para desafiar el status quo siempre desde la inocencia con respecto a la magnitud de sus acciones. Asociar al protagonista con el Arcana del bufón lo relaciona, según la mitología, con el arquetipo de héroe o con el instigador de la acción.

Es importante, llegados a este punto, diferenciar claramente estereotipo y arquetipo. Un arquetipo –en general– es un modelo, un ideal, frente al que comparamos la realidad para entenderla más fácilmente. Dentro de la psicología, los arquetipos junguianos, mencionados antes, son un conjunto de imágenes que se repiten una y otra vez en sueños, historias y narraciones a lo largo y ancho de la historia de las civilizaciones. En esta definición de arquetipos se encontrarían los mitos, como el camino del héroe, patrón que supone las bases de la épica en historias que van desde la *Odisea*, la mitología y la literatura griega a blockbusters como *La Guerra de las Galaxias*. Los arquetipos funcionan como esqueletos que dan forma a las narraciones, pero que no restan ni suman riqueza a la misma. Los estereotipos, por otro lado, son simplificaciones de la realidad basadas en exageraciones de rasgos supuestamente comunes. Los estereotipos surgen al observar a un grupo social desde la distancia y al reproducir esa imagen distorsionada de forma masiva. Existen estereotipos directamente ofensivos –por ejemplo, los que engloban a toda una etnia o comunidad y la clasifica como inferior o peligrosa– y otros aparentemente menos peligrosos como es el caso del personaje de la madrastra en un cuento infantil. No obstante, todos los estereotipos son a la larga dañinos, pues reducen a las personas a un número muy limitado de características, negándose la complejidad. En el caso de la madrastra, por volver al mismo ejemplo, a base de repetirse refuerza la idea de que las mujeres somos seres celosos que, por naturaleza, competimos entre nosotras.

Las características que en el primer *Persona* se asocian a cada Arcana se mantienen constantes a lo largo de la saga, asociando así un estereotipo de personaje a cada uno de los arquetipos. El Arcana del carro es en la serie el símbolo que vincula a la clase de invocaciones que sienten predilección por los ataques de tipo físico. Los personajes cuya amistad reforzarán esta Arcana son también activos y leales. Deportistas, competitivos y combativos. Kazushi Miyamoto, quien actúa como personaje menor en *Persona 3*, se mantiene concienzudamente en el equipo de atletismo del instituto a pesar de sufrir una lesión en la rodilla. Igual de cabezota –e inocente– resulta Chie Satonaka, una de las protagonistas principales en la cuarta entrega que adora aprender nuevos movimientos de artes marciales, así como entrenar con el personaje principal. Ryuji Sakamoto, la última incorporación a la Arcana del carro es un exatleta (corredor de atletismo) que desea volver cuanto antes a la acción, comparte con Chie el temperamento explosivo y la extroversión, así como una tendencia a decir exactamente lo que piensa.

Jung definía el proceso de individuación como "aquel que engendra un individuo psicológico. Una unidad aparte. Un todo" y ese parece ser el fin que busca *Persona* cuando subvierte una y otra vez los arquetipos que nos presenta: hacer al jugador consciente de que todos somos diferentes. Individualizar a sus personajes. Hacerlos únicos. Kazuma Kaneko, diseñador de personajes y uno de los cocreadores de la saga, confiesa en una entrevista con el director del juego que, aunque no se implica directamente en el guión de cada título, es incapaz de empezar a dibujar sin conocer todos los detalles del trasfondo de los personajes. Sus bocetos están llenos de anotaciones y descripciones que nunca llegarán a referirse en los diálogos, pero que el artista pretende que sean "intuidos" por el público al mirar el dibujo. "Por supuesto que pienso mucho en cómo son los personajes y los dibujo según sea su carácter" admite. Su experiencia como mangaka le lleva a ello. El presentar personajes que no se ajustan exactamente a lo que el anime nos ha predispuesto a esperar no es sino otra capa en una saga que pretende resonar en muchos niveles. En el consciente y en el inconsciente.







VIDEOJUEGOS OTOME 101

Últimamente los videojuegos otome gozan de gran popularidad. Cada vez se traen y se licencian más sagas en Occidente. A estas alturas es fácil haber oído hablar de títulos como Mystic Messenger, Utapri o Hakuoki. Sin embargo, ¿qué es exactamente un videojuego otome?

Texto **María Pérez Recio** | Ilustración **Idea Factory**

La palabra japonesa "otome" (乙女) significa "chica joven" o "doncella" y hace referencia al tipo de público al que va dirigido el juego. Se trata de novelas visuales con bastante texto en las que la jugabilidad se suele reducir a tomar ciertas decisiones durante la historia, aunque a veces se incluyen pequeños minijuegos.

A pesar de que encajen dentro de los simuladores de citas, en el otome moderno el romance la mayoría de veces no es algo central, sino tangencial a una trama principal. Esto es algo que incluso puede llamar la atención, ya que se podría esperar algo más parecido al cine romántico para acabar encontrando una especie de "elige tu propia aventura" en formato digital. Como todo género de videojuego, es heterogéneo y entre los argumentos se puede encontrar de todo. Por ejemplo, la saga *Hakuoki*, la más arraigada en Occidente, sucede durante la segunda mitad del siglo XIX en Japón, y en ella encarnamos a una chica que se ve involucrada con los miembros del Shinsengumi (una especie de fuerza policial japonesa formada por samuráis), donde casi todos sus personajes están basados en personas reales y los hechos que suceden guardan paralelismos con hechos históricos. *Mystic Messenger*, en cambio, está ambientada en la actualidad y en este encontramos hackers, empresas multimillonarias e incluso una secta. En un tono algo más ligero, tenemos *Uta no Prince-sama* (o *Utapri*), donde somos un aprendiz de compositora que ingresa en una escuela musical en la que todos sus alumnos son increíblemente bellos.

Como se orientan hacia el público femenino (al que se presupone heterosexual), están protagonizados por una adolescente o mujer joven que, por convenientes razones del guión, se ve rodeada de un gran elenco de hombres guapos con los que poder tener una historia romántica. El principal objetivo es acabar con el que más nos guste, aunque se fomenta la rejugabilidad haciendo que cada ruta sea diferente e interesante a su manera. De hecho, a veces necesitaremos hacer todas las tramas posibles para desbloquear la última, que suele ser la mejor o la que tiene el personaje más guapo. Aunque esta idea pueda parecer una falta de respeto al tiempo de la jugadora, hay títulos en los que incluso se ha incluido como parte de la trama en sí.

El planteamiento de los otomes puede parecer cursi, pero generalmente el tono de estos juegos suele ser más serio y oscuro de lo que se podría esperar; es bastante común la muerte de los personajes o la protagonista (en estos juegos no hay estado de "Game Over" como tal, sino finales malos). Y a pesar de que parezcan frívolos y superficiales, algunos títulos intentan dar un buen mensaje: en *Mystic Messenger*, uno de estos finales malos es una deconstrucción de la novela *50 Sombras de Grey* en la que se señala la toxicidad de este tipo de relación, podemos señalar el sexismo al resto de personajes e incluso se puede intuir un romance entre la protagonista y otra chica, aunque no sea demasiado explícito debido a la censura coreana.

"El planteamiento de los otomes puede parecer cursi, pero generalmente el tono de estos juegos suele ser más serio y oscuro de lo que se podría esperar"



Este género de videojuego, que parece ya tan arraigado, no surgió de la nada. Keiko Erikawa, una de los fundadores de Koei (empresa y desarrolladora japonesa conocida por la franquicia *Dynasty Warriors*), se dio cuenta de que todos los juegos que creaban estaban hechos desde una perspectiva masculina. Esto se debía sobre todo a que ella era la única mujer en el departamento desarrollo, por lo que empezó a contratar a mujeres, especialmente con estudios de literatura y artes, que no habían trabajado previamente en el campo de los videojuegos. Aunque esto sucediera en 1983, no fue hasta 1994 cuando uno de estos juegos pensado para mujeres vio la luz: *Angelique*, lanzado para Super Famicom.

Si bien Koei había publicado previamente en 1982 el eroge (juego erótico) *Night Life* –y se considera *Dokyusei* (creado por Elf en 1992) como el primer dating simulator–, *Angelique* fue el primer videojuego otome al tener una protagonista femenina. Sus mecánicas no se parecían demasiado a las que conocemos actualmente y se trataba más bien de un juego de gestión en el que podíamos tener citas. Los romances se desbloqueaban según los puntos que conseguíamos por hacer ciertas tareas, un poco al estilo de la saga *Princess Maker*. En la actualidad, *Angelique* es una franquicia disponible incluso en móviles que cuenta con adaptaciones de manga y anime. Pero no es la única con anime, *Hakuoki*, *Uta no Prince-sama*, *Code Realize* o *Amnesia* también tienen sus propias series que resumen el argumento de sus juegos. En general, este género se beneficia bastante del transmedia con mangas, cortos animados y novelas; incluso hay eventos y convenciones para juntar a las fans.

OTOMES POCO CONVENCIONALES

Una vez el género se ha establecido surgen las rarezas, las excepciones y otras formas de explorarlo más a fondo. El ya citado *Mystic Messenger* juega con las referencias meta, incluyendo en su propio argumento el hecho de que nos hayamos acabado de descargar una aplicación en nuestro móvil, o que los propios personajes bromeen con el hecho de ser código dentro de un videojuego.

Kenka Bancho Otome tiene un tono más bien cómico y en él la protagonista se hace pasar por un chico para ingresar en un instituto masculino y ser el "rey" ganando al resto de estudiantes en peleas físicas. En *Sweet Fuse: At Your Side* nos ponemos ni más ni menos que en la piel de Saki Inafune, sobrina de Keiji Inafune (el diseñador de *Mega Man*), dueña de un parque de atracciones que ha sido sitiado por un cerdo malvado. Por otro lado, en *Touken Ranbu*, un juego para navegadores free to play, todos los personajes son espadas convertidas en atractivos guerreros, como resultado de su popularidad surgieron las "katana joshi", mujeres interesadas en el mundo de estas espadas japonesas.

Si en *Touken Ranbu* los personajes son personificaciones de espadas, en *Hatoful Boyfriend* nos encontramos con aves. Más concretamente, con palomas que van al instituto, siendo nosotros la única humana. Si este planteamiento resulta ridículo es porque *Hatoful Boyfriend* se trata de una parodia que estira y exagera los tropos más comunes del género hasta



que resulten absurdos y graciosos. Canibalismo aviar, organizaciones gubernamentales secretas y dioses del flan son algunos de los elementos que podemos encontrar en este juego creado por Hato Moa como broma por el April Fools' Day.

Los elementos de dating simulator son tan populares que han permeado en otros juegos no relacionados con este género. En la saga *Harvest Moon* y, posteriormente, *Rune Factory*, además de gestionar nuestra granja también podemos elegir entre varios personajes (masculinos y femeninos) con los que casarnos. Por otro lado, *Period Cube* y la saga *Persona* mezclan el JRPG por turnos con las citas románticas. *Stardew Valley*, *Dragon Age*, *Mass Effect* o *The Witcher* son ejemplos de cómo en el videojuego occidental también se han implementado los romances como mecánica.

Actualmente los otomes gozan de buena salud en Occidente, especialmente en el terreno de los dispositivos móviles, donde hay un montón en forma de free to play con micropagos. *Uta no Prince-sama*, *Mystic Messenger*, o la saga *Shall We Date* tienen cientos de miles de descargas en las tiendas de aplicaciones. A raíz de este éxito, y con el aumento de los jugadores, surgieron varios títulos indies como respuesta: *Dream Daddy: A Dad Dating Simulator*, *Rose of Winter*, *Butterfly Soup* o *The Arcana* en móviles.

Podríamos preguntarnos si hacer videojuegos pensando específicamente en el público femenino no resulta sexista. La idea de Erikawa al crear este tipo de juegos era que un aumento de las jugadoras desembocaría en un aumento de las profesionales de la industria. Lógicamente, si todo el mercado estaba dirigido a un público masculino era normal que las mujeres no se sintieran bienvenidas, por ello *Angelique* reflejaba una estética con la que ellas sí estuvieran familiarizadas: la del manga shojo (dirigido a chicas jóvenes). En una entrevista con Weekly Famitsu, Erikawa afirmó que a veces se encuentra a mujeres que entraron en el campo del desarrollo de videojuegos gracias a *Angelique*, con lo que se demuestra que los otomes han cumplido su objetivo.

"La idea de Erikawa al crear este tipo de juegos era que un aumento de las jugadoras desembocaría en un aumento de las profesionales de la industria"



HIRONOBU SAKAGUCHI Y LA ÚLTIMA HISTORIA

Del estrellato al ocaso para luego intentar una nueva resurrección. La carrera de Hironobu Sakaguchi está marcada por la fantasía final que le dio el reconocimiento mundial. Sin embargo, el creador nipón gastó una última bala para intentar adaptarse a lo nuevo partiendo desde los orígenes.

Texto **David Molina** | Ilustración **Mistwalker Corporation**

¿Qué puede decir un videojuego sobre su creador? A menudo muy poco. Pero de vez en cuando aparece un título que representa una instantánea perfecta del contexto en el que se creó, y parece estar escrito en nuestro código genético el hecho de que la historia sea cíclica, obligados a repetir los mismos errores y aciertos.

Durante la década de los ochenta, Japón lucía sin temor un gran potencial económico llamado "el milagro japonés". El país gozaba de buena salud y no era de extrañar que los jóvenes universitarios que se iban licenciado probaran suerte en el mundo laboral. Uno de ellos, Masafumi Miyamoto, graduado en 1983 en la Universidad de Waseda, había decidido que la mejor idea era montar un estudio de videojuegos. Por aquel entonces, el desarrollo de juegos en Japón solía llevarse a cabo por un solo programador, pero Miyamoto tuvo una visión en la que sería más eficiente tener diseñadores gráficos, programadores y escritores profesionales trabajando juntos en proyectos comunes, así que para reclutar a su escuadrón suicida montó un cibercafé. En aquel lugar conoció a Hisashi Suzuki, futuro CEO de Square y afortunado descubridor de un diamante en bruto: Hironobu Sakaguchi, un joven que había abandonado recientemente sus estudios en ingeniería eléctrica en la Universidad Nacional de Yokohama. Además, la sorpresa vino en un pack doble, ya que este último iba con su mejor amigo de la mano, Hiromichi Tanaka.

La verdad de todo esto era que Masafumi no quería trabajar con la energía eléctrica en la gran empresa tecnológica japonesa Denyuusha Electric Company, de la que su padre era dueño. En su familia le tomaban por bohemio, así que papá Miyamoto le creó al chaval una nueva división de software llamada Square, en donde metería a toda esa masa de talento a trabajar y donde Hironobu Sakaguchi escalaría meritoriamente hasta lo más alto.

Sakaguchi dio sus primeros pasos con los videojuegos a la par del nacimiento de la industria con *Pong*. Fue entonces cuando compró un Apple II y empezó a tantear el rol con *Ultima* y *Wizardry*, para más tarde probar *Transylvania* de Penguin Software, juegos que ayudaron a crear esa fisura creativa que él mismo explotaría más tarde. Entró en Square y empezó a trabajar en diferentes proyectos para PC como *The Death Trap*, su primera historia basada en una aventura conversacional ambientada en la Guerra Fría; su secuela directa *The Will Trap II*; y *Cruise Chaser Blassty*, un rol de ciencia ficción que sería de los primeros videojuegos en incorporar animaciones y que contaba con la música de Nobuo Uematsu. Paralelamente, la empresa ya había comenzado a trabajar en la gran consola de Nintendo, donde Sakaguchi se separó de rol para ofrecer títulos basados puramente en la acción.

Masafumi Miyamoto decidió volar del nido de papá y en 1986 Square se independizó de Denyuusha Electric Company. Los primeros proyectos de Sakaguchi tuvieron un éxito razonable, pero al creativo no le emocionaban los diseños con los que estaba trabajando para la consola de Nintendo. La razón por la que esos juegos no llegaron a ser mejores fue porque estaba copiando lo que ya había en el mercado. Además, parecía que se estaba perdiendo potencial, ya que en las filas de Square contaban con Nasir Gebelli, un excepcional programador que estaba especializado en 3D, algo que para la época era extraño y seductor. Con este relativo éxito, la compañía lanzó al mercado *Rad Racer*, *3-D WorldRunner* y *King's Knight*, pero la suerte no le sonrió esta vez.

La falta de motivación y una caída exponencial de las ventas de Square llevó a la empresa hacia el borde del abismo. Sakaguchi comenzó a cuestionarse si había escogido la profesión correcta y si estaba realmente a la altura para ser diseñador de videojuegos. Sólo un milagro le podía salvar.

En un acto de desesperación y como última bala, reunió un pequeño equipo para intentar realizar un proyecto más bajo el nombre de *Final Fantasy*, todo dentro del género que le atrajo originalmente a la industria. "Total, de perdidos al río", pensaría. Un nombre que reflejaba su intención de que este fuera su último videojuego, su primera y última historia.

Pero el destino quiso que no fuera así. *Final Fantasy* cumplió los tiempos establecidos y se lanzó dentro del calendario marcado. Además,

el título aprovechó la marea de la popularidad de los RPG desatada por *Dragon Quest* de Enix, en el que se basó Sakaguchi para realizar *Final Fantasy*. El réquiem de Square había conseguido atraer al mercado a muchos usuarios: primero en Japón, luego en Norteamérica y finalmente en Europa con el lanzamiento de *Final Fantasy VII*. Todo lo demás es historia de Square, Enix y la fusión maldita.

En 2003, Hironobu Sakaguchi, tras la fusión de las dos grandes empresas japonesas, renunció voluntariamente a su puesto como vicepresidente ejecutivo en Square para un año más tarde, en 2004, comenzar de forma independiente con su nuevo estudio recién sacado del concesionario, Mistwalker Corporation. En esta nueva etapa, Sakaguchi comenzaría a trabajar con Microsoft Game Studios para crear dos nuevos videojuegos de rol para la consola de Microsoft, Xbox 360. Fue entonces cuando la industria presenció el regreso del maestro del JRPG con dos obras muy personales y peculiares: *The Last Odyssey* y *Blue Dragon*.

Pero algo le fallaba a Sakaguchi, no estaba satisfecho. Sus últimos trabajos no le habían dejado buen sabor de boca y aunque sí fueron bien recibidos por crítica y público, sin llevarse ningún disco de platino a casa, Hironobu debía reconciliarse con el género que tanto le había dado y tantas historias le había dejado contar.

A poco de encontrarnos con la transición a la nueva consola de Nintendo (Wii U), Miyamoto sacó el último as en la manga que se guardaba para el gran final de Wii: *The Last Story*, la reconciliación de Sakaguchi. *Xenoblade Chronicles*, *The Legend of Zelda: Skyward Sword*, *Pandora's Towers* y *The Last Story*. Una batería de títulos muy atractivos, suculentos y de una gran calidad.

Es bien sabido que Sakaguchi es un hombre de clichés, sus historias están cargadas de ellos, pero son necesarios para poder transmitir esos cuentos que crea y plasma en sus proyectos. A través de estos clichés crea la base de aquello que quiere transmitir. Así que *The Last Story* no fue menos. Cumplió con todos los parámetros esperados en una historia de corte medieval: caballeros, princesas, mercenarios y una invasión de seres más primitivos, más barbarizados. Con esta base, Hironobu cargó todo el peso de *The Last Story* en transmitir una carta de amor. Una carta personal dirigida a todo lo que amaba (y ama) y le ha hecho convertirse en lo que es ahora mismo.

Sakaguchi diseñó *The Last Story* basándose en su amor por el JRPG que tanto le había dado, por las historias de corte medieval que habían influenciado sus obras y por la naturaleza de la que ahora disfruta en la isla de Honolulu, oasis para recuperar esas ganas por contar historias. Esas tres premisas son las que movían la maquinaria en su obra de principio a fin. ¿Pero cómo renovar un género tan enganchado a sus raíces y herencias anticuadas?

Las mecánicas debían cambiar, introducir elementos nuevos que otorgaran dinamismo, pero que a la vez no alejaran al género de su esencia identificativa. Así que Sakaguchi incorporó en *The Last Story* una amplia gama de cambios que dotaron de frescura a la producción, pero que quizás a primera instancia asustaban. Coberturas, acción en tiempo real, apuntado con la ballesta, gestión de hechizos, interacción con el mapa, etc., un sinfín de modificaciones que cuajaban según la ocasión. Algunas malas costumbres se veían acompañadas de una narrativa que dejaba mucho que desear e incluso se acusó en su momento a Sakaguchi de no implicarse todo lo que debería en *The Last Story*, una vez salió el juego y llegaron las primeras críticas. El propio Hironobu tuvo que desmentirlo explicando el calendario de trabajo que había seguido en el desarrollo.

Hironobu Sakaguchi en *The Last Story* nos hablaba sobre cómo lo nuevo siempre se impone irremediablemente a lo antiguo, cómo las historias y leyendas medievales y del Japón feudal transmiten unos valores caducos a día de hoy, y de cómo el ser humano es el monstruo más terrible para la naturaleza.

The Last Story avanzaba con una historia de amor caballeresco, donde el protagonista, Zael, viajaba a la capital del reino con el grupo de mercenarios al que pertenecía, todo con la intención de convertirse en un caballero del reino de la isla de Lázulis. Allí ocurría lo esperado: chico conoce a princesa, ambos se enamoran, la chica se pone en peligro y el chico descubre que la princesa tiene un poder divino, es decir, ya no sólo va a salvar a su amor, sino también al mundo. El juego no tenía ni trampa ni cartón. No experimentaba, no exploraba, no intentaba ir más allá. Había miles de personajes idénticos, todos capaces de hablar largo y tendido sobre los temas más aburridos, y el elenco pronto se expandía aún más, lo que generaba confusión sobre lo que estaba sucediendo y, finalmente, que perdiéramos el interés.



Es consabido que Sakaguchi es un gran amante de la naturaleza y el surf –la mecánica principal del título, el magnetismo, se le ocurrió mientras esperaba una ola– y es algo que no escondió. Ya lo hizo varias veces en el pasado con sus juegos, donde habló de la explotación de recursos y la imparable muerte de la Tierra. En esta ocasión, Hironobu otorgó al protagonista un extraño vínculo con una criatura encadenada al planeta y a la cual se le extraía la energía para convertir la Isla de Lázulis en una Estrella de la Muerte sobre el mar. Ese vínculo fue el eje del sistema de combate y el motivo por el cual nuestro protagonista sentía el dolor de la naturaleza disipándose poco a poco bajo sus pies. Quizá este era uno de los pocos aspectos narrativos que se podían salvar de la historia de *The Last Story*, aunque donde erraba no era en el argumento, sino en la forma como se contaba. La presencia de múltiples opciones de diálogo era un paso en la dirección correcta, pero Sakaguchi colocó la trama entre mazmorra y mazmorra. Esto creaba una tediosa sensación, ya que se desaprovechaba el trasfondo narrativo, pero a cambio se disfrutaban los combates, apartado que sí hacía bien *The Last Story*.

Si algo define a los JRPG de corte clásico son esos combates por turnos que convierten cada enfrentamiento en una partida de ajedrez, aunque con el tiempo se ha convertido en un sistema caduco, una especie de hack'n slash con pantallas de carga. Quizás por ello, y tras ver las críticas a sus dos anteriores juegos, *Lost Odyssey* y *Blue Dragon*, Hironobu Sakaguchi rompió con las cadenas dando un paso adelante y dotando de libertad a unos personajes que demandaban a gritos poder moverse libremente por el escenario. Y *The Last Story* fue el resultado de dicha evolución, aunque el mando de la Wii no otorgaba mucha fluidez. Sólo controlábamos al protagonista, pero podíamos tomar decisiones respecto al grupo. Un sistema de combate que ha heredado *Final Fantasy XV*.

Hironobu Sakaguchi se quedó a medio camino entre la reconciliación con el género JRPG y la innovación en este. Quizá no se recuerde *The Last Story* como un gran juego, seguramente esté ya en el olvido, pero es digno de observar el proyecto en el que Hironobu Sakaguchi volvió a trabajar como si fuera el último.

Ahora, seis años después, Sakaguchi ha desarrollado hasta la fecha tres juegos para móvil, uno de surf y dos bajo el nombre de *Terra Battle*, el proyecto en el que más tiempo y talento desempeña.

"No creo que los juegos de acción sean lo mío, prefiero crear cuentos"



¡Suscríbete ahora y no te quedes sin los próximos números!

Suscríbete a Manual y no te pierdas nuestros próximos números. Recibirás tu revista directamente en tu buzón, sin salir de casa y sin preocuparte por si se agota. Además, con tu suscripción tendrás acceso a la edición digital de la revista.

Suscríbete en: www.revistamanual.com

*La edición digital de la revista la recibirás al finalizar el año



Cristina Nava

Texto **Nacho Requena Molina** | Fotografía **Fran Martínez**

“Escribir para un videojuego es también un gran ejercicio de humildad: tú como escritor no eres el dueño de la historia, lo es el jugador”

La Real Academia Española considera que una “persona polifacética” es aquella “de variada condición o de múltiples aptitudes”. Tomando como premisa la segunda acepción de la palabra, no cabe duda de que esta encaja con esmero en el perfil de Cristina Nava (Italia, 1978). Productora, guionista y escritora, esta milanesa ha trabajado para el universo del cine, de la televisión, del cómic y de los videojuegos. Con un recorrido tan poliédrico cuya última cara ha sido actuar como productora y escritora en *Mario + Rabidds Kingdom Battle*, le preguntamos sobre todos estos campos en los que ha habitado desde que escribiera su primera línea como profesional.

¿A qué estás jugando en estos momentos?
Estoy rejugando *Bayonetta 2* –esta vez en Nintendo Switch– y en ocasiones vuelvo a *The Legend of Zelda Breath of the Wild*, al que le he echado ya unas 330 horas…

Son muchas horas (risas). ¿Y viendo en la televisión?
Mientras espero la segunda temporada de *Westworld* [esta entrevista se realizó antes de su estreno], estoy viendo la serie *Dark* y revisionando todas las películas de Christopher Nolan en Blu-Ray 4K.

Si te hago las preguntas anteriores es por esta que viene a continuación: videojuegos, películas o cómics, ¿qué prefieres? Son tus tres campos.
¡Esta pregunta es injusta! No puedo elegir, de verdad.

Bueno, vale… Hablemos de escribir. Comienzas como escritora, ¿lo echas de menos?
Nunca dejé de escribir del todo, en realidad. Puede que a veces eche de menos el escribir “para ganarme la vida”, pero puedo volver a mi profesión anterior de vez en cuando. De hecho, eso fue lo que pasó en el desarrollo de *Mario + Rabbids Kingdom Battle*, donde dejé mi rol como productora durante un tiempo para echar una mano (o dos) al equipo de diseño narrativo.

Y por qué ser escritora.
No lo sé. Siempre he querido serlo desde que aprendí a leer y escribir. Antes de eso, quería ser trapecista de circo, exploradora, pistolera –sí, amo las películas del Lejano Oeste–, Tarzan, etc. Entonces, cuando descubrí el poder que tenía el contar historias, sentí que habría sido hermoso escribir las historias de los personajes que quería ser. Comencé a escribir relatos desde muy pequeña y desde entonces no he dejado de hacerlo. Ser escritor en el sector de los videojuegos es como ser un trapecista. Eres un acróbata de la historia, de la estructura, y de tu actuación depende el resto de tus compañeros. El espectáculo no puede continuar cuando no hay trabajo en equipo.

¿Cuál es tu inspiración para escribir?
Depende de lo que esté escribiendo y para quién estoy escribiendo. Nunca me he sentido identificada con ese tipo de escritor que escribe principalmente para sí mismo. Siempre he escrito para alguien más o con alguien más. Ese alguien más puede ser incluso una persona específica o “el público”. Cada escritor quiere y necesita un público. De lo contrario, estarías escribiendo tu propio diario secreto –nunca he tenido uno, por cierto–. Identificar a tu público como una persona en específico te podría ayudar, ya que creas una “persona” e imaginas qué podría gustarle a esta. Por tanto, tú construyes tu audiencia y escribes para ella. En ocasiones tu público es un nicho cerrado donde son fans del horror. Y en otras ocasiones eres una persona afortunada que escribe para los fans de *Super Mario* (risas).


Fun&Serious
GAME FESTIVAL
Fun&Serious
GAME FESTIVAL






Fun&Serious
GAME FESTIVAL
Fun&Serious
GAME FESTIVAL
Fun&Serious
GAME FESTIVAL

La narrativa en videojuegos está cambiando cada vez más rápido, ¿qué esperas para el futuro?
Te diría que no está cambiando, que más bien está evolucionando. Los videojuegos son "muy jóvenes" comparados con otras formas de entretenimiento como la ficción, el cine o incluso los cómics. No hay un canon, ni siquiera hay un formato estándar para escribir guiones. Somos pioneros. A veces robamos –bueno, tomamos prestado– algunos trucos de otras artes, pero la mayor parte del tiempo navegamos por territorios desconocidos. La interactividad requiere que cambies muchas herramientas y trucos de la narrativa clásica, lo que te fuerza a veces a dejar tu zona de confort como escritor y experimentar con cosas nuevas. Escribir para un videojuego es también un gran ejercicio de humildad: tú como escritor no eres el dueño de la historia, lo es el jugador. Y un jugador puede coger tu historia y llevarla a donde quiera siempre y cuando se le permita. Ellos son "el personaje principal", y un escritor nunca debería olvidar eso. Además, la narración en los videojuegos está al servicio de la jugabilidad, y a veces una mecánica de juego requiere que la narración sea más ligera, lineal o bastante simple. En cambio, otras veces las historias son muy complejas, diferentes y divergentes dependiendo de las elecciones del jugador.

Por tanto, estamos sólo al principio de este camino. La narración en los videojuegos está madurando cada año y el futuro no puede ser más brillante: veremos más juegos impulsados por la narrativa con personajes más complejos y desarrollados, y al mismo tiempo el éxito de los juegos de mundo abierto llevará a los escritores a encontrar mejores y mejores maneras de dar la libertad deseada a los jugadores, a la vez que se garantiza una narración convincente. Ese es el mayor reto, ¡pero qué emocionante!

¿Con cuál juego te quedarías como mejor experiencia narrativa?
Voy a centrarme sólo en los juegos que jugué el año pasado y que no desarrollé (risas). Uno que me llamó la atención fue *What Remains of Edith Finch*, de Giant Sparrow. Cuenta una poderosa, profunda y conmovedora historia –o debería decir "historias"– sin sacrificar la jugabilidad. O visto de otra manera, la jugabilidad es tan variada y diferente de acuerdo a las historias, cada una contada con un estilo distinto, que la balanza entre ambas cosas –narración y jugabilidad– es perfecta.

¿Piensas que los videojuegos deben ser como el cine o explorar su propio camino?
El diálogo entre las dos formas de entretenimiento es constante e innegable. Hay un intercambio mutuo que beneficia a ambos. A pesar de las similitudes, existe una diferencia inherente entre el cine y los videojuegos, y todo se debe a la participación de los consumidores: ves películas; juegas a videojuegos. Y esto indica los diferentes enfoques que necesitas cuando escribes y produces una película, o creas la estructura narrativa –y desarrollas– de un videjuego.

Saltamos de tema. La gente siempre dice que los productores sois "el lado oscuro" en todo desarrollo, ¿qué piensas sobre ello? (Risas).
¡Yo soy la que dice eso! (Risas). Alguien tiene que hacer el trabajo sucio, y me alegra hacerlo si eso significa ayudar a la parte creativa del desarrollo y que el juego llegue a las tiendas. En unas pocas –muy pocas– palabras, un productor se asegura de que un juego llegue a tiempo con la más alta calidad posible y respetando la visión creativa. Por lo tanto, no somos los archienemigos de los creativos, ¡somos sus aliados más fieles!

"Existe una diferencia inherente entre el cine y los videojuegos, y todo se debe a la participación de los consumidores: ves películas; juegas a videojuegos"




DK

Tus dos últimas producciones son *Ghost Recon*, un juego de mundo abierto, y *Mario + Rabbids*, de estrategia, ¿se parecen en algo?
¡Espero que no! Estaría muy preocupada si se parecieran. Pertenecen a géneros diferentes –un juego de acción en tercera persona versus una aventura de combate por turno–, con un estilo gráfico, modos y tono de voz muy diferentes –realista versus cartoon–, y un público distinto –público adulto versus todo el mundo–. Es una bendición el tener la oportunidad de haber trabajado en dos producciones tan distintas, desafiantes y emocionantes.

Vamos con *Mario + Rabbids*, ¿cómo fue trabajar con Shigeru Miyamoto?
No trabajamos directamente con el señor Miyamoto, pero le presentamos el juego en varias etapas del desarrollo. *Mario + Rabbids Kingdom Battle* ha sido producido completamente por Ubisoft, pero hemos estado en contacto permanente con el equipo de Nintendo, quien nos ha facilitado un preciado feedback durante toda la producción. Saber que una leyenda de los videojuegos como el señor Miyamoto jugó a nuestro juego durante el desarrollo, y que le gustara y diera luz verde, ha sido al mismo tiempo una experiencia emocionante y un estímulo para hacer todo lo posible para cumplir sus expectativas.

¿Tuvo el estudio libertad creativa o Nintendo dijo algo?
Ambas cosas. Nintendo nos dio a Mario y a sus amigos, iconos del videojuego en todo el mundo, así que nos tuvimos que acercar a sus personajes y sagas con el mayor respeto posible, tanto para su creador como para los fans de Mario. En Ubisoft París y Milán somos fans de Nintendo desde hace mucho tiempo, así que sentíamos la responsabilidad de abordar un género como la estrategia por turnos, un estilo de juego al que Super Mario y los Rabbids nunca antes se habían aproximado. Dentro de esa idea había que desafiar a Nintendo con nuestras propuestas, al mismo tiempo que nos manteníamos fieles al lore del Reino Champiñón y tomábamos las sugerencias que Nintendo nos daba.

Todo el mundo recuerda las lágrimas de Davide Soliani durante el E3, ¿representan esas lágrimas a todo el estudio?
Somos como Los Mosqueteros, "uno para todos y todos para uno". Todos compartimos la pasión de Davide y las lágrimas de felicidad cuando el señor Miyamoto lo alabó desde el escenario del E3, del alivio que suponía que nuestro juego pudiera finalmente revelarse al mundo y que recibiera cariño. Toda esa mezcla de emociones que todo desarrollador conoce y experimenta bastante bien antes de lanzar un juego… Esas lágrimas fueron las lágrimas de todos nosotros. Es más, mucho de los miembros del equipo lloraban en secreto por las noches en las habitaciones del hotel, al final de todos esos impresionantes días en Los Ángeles, cuando los jugadores hacían cola para jugar a la demo de *Mario + Rabbids* y nos daban las gracias por crear el juego.

En *Mario + Rabbids* actuaste tanto de productora como de escritora, ¿sobre qué escribiste exactamente?, ¿la historia y los personajes quizás?
Como miembro del pequeño pero valiente equipo narrativo de *Mario + Rabbids*, mi labor fue contribuir a toda la estructura de la historia y escribir parte de las cinemáticas. Y la letra de la ópera que recita el jefe fantasma en Mundo Espeluznante, también. ¡Eso en particular fue muy divertido y desafiante a la hora de escribirlo! Cada juego es el resultado de un gran trabajo en equipo y, por suerte, en esta aventura he contado con unos compañeros de viaje increíbles.

"Ser escritor en el sector de los videojuegos es como ser un trapecista. Eres un acróbata de la historia, de la estructura, y de tu actuación depende el resto de tus compañeros"

¿Qué significa el éxito de *Mario + Rabbids* para ti como productora?
¿Conoces esa sensación placentera que sientes cuando en un rompecabezas todas las piezas encajan? Pues multiplícalo por infinito por haber ayudado a un increíble y talentoso equipo a traer la visión de un director creativo llorando, mezclando los salvajes y populares Rabbids de Ubisoft con el icono de todos, Mario. Y añádele el orgullo de ser parte de la gran familia de Ubisoft y de crecer jugando a juegos de Nintendo. Ha sido realmente formidable y no puedo parar de agradecer a nuestro equipo y a nuestros impresionantes jugadores por hacerlo posible. Por hacer nuestro sueño realidad.

Dime un momento gracioso o destacable en tu experiencia como productora en *Mario + Rabbids*.
Momentos divertidos, muchos. Piensa que somos un grupo divertido haciendo un juego divertido. Pero me gustaría seleccionar un momento en concreto que tuve durante el pasado verano en la Comic-Con de San Diego. Estaba en la sala de Nintendo. El juego no había sido lanzado todavía. Había una larga cola de jugadores que esperaba pacientemente para jugar a nuestra demo. Muchos venían con un cosplay: gente de todas las edades, familias enteras, generaciones de jugadores emocionados por poner en sus manos este extraño híbrido que habíamos creado. En un momento dado, un tipo se sentó, comenzó a jugar y de repente se puso a saltar, a reírse y a gritar de emoción. Al final de la demo se dio cuenta de que yo era del equipo de desarrollo. Se levantó y me abrazó. Empezó a darme las gracias, tanto a mí como a todo el equipo involucrado en el juego, por hacer un juego tan feliz, reconfortante y agradable en estos tiempos tan difíciles. Me dijo que la gente necesitaba juegos como el nuestro. Le devolví el abrazo. ¡Me arrepiento de no haber escrito su nombre para más tarde devolverle el abrazo de parte de todo el equipo de desarrollo!

¿Qué le dirías a ese pequeñajo que ahora mismo sueña con ser escritor?
¿Te refieres a un joven aspirante a escritor, ya sea chico o chica? Regla número uno: nunca lo dejes. Regla número dos: nunca lo dejes. Regla número tres: ¿ya dije “nunca lo dejes”? Entonces: abre tu mente, lee mucho, juego mucho, ve tantas películas y series de televisión como puedas… ¡y escribe! Guiones incluidos. Sé curioso, persistente. Aprende inglés si quieres escribir –o trabajar en otro puesto– dentro de la industria de los videojuegos. Prepárate para ser rechazado, derribado y levantarte de nuevo. No tengas miedo, puedes hacerlo: repítetelo como un mantra. Cultiva tu talento, pero sé humilde. Y sé fuerte. Ser escritor, o trabajar en otro puesto en los videojuegos, es un trabajo duro que requiere pasión. Y lo último, pero no menos importante: recuerda que trabajar haciendo videojuegos es también trabajar en equipo. Y eres el trapecista.

Cristina, ¿y ahora qué?
¡Volar hasta el siguiente trapecio! Y de momento disfrutar del contenido descargable de Donkey Kong para *Mario + Rabbids.*



¿QUIÉN NO CONOCE LA SAGA DE ZELDA?

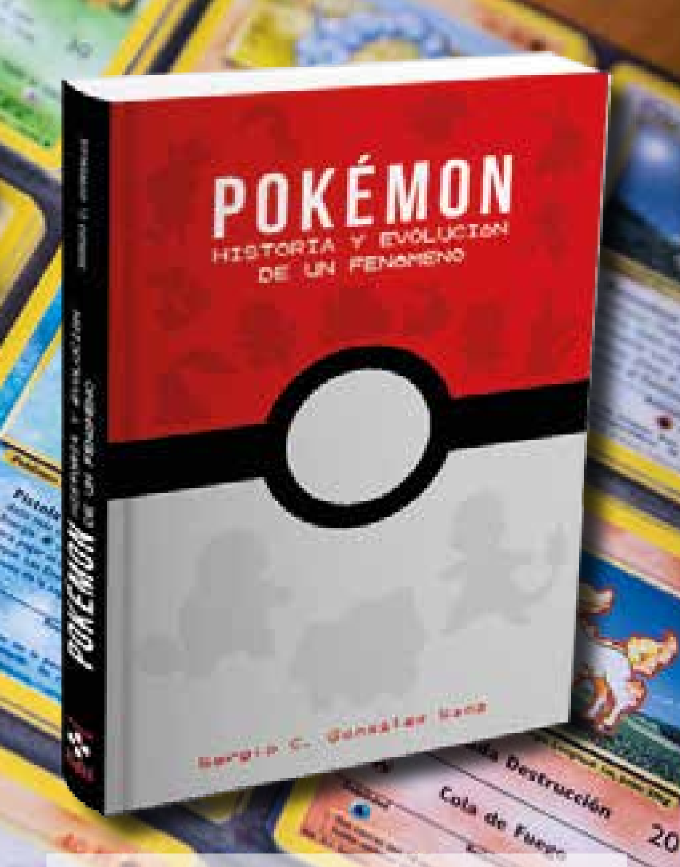
DESCUBRE LOS ORÍGENES DE LA SAGA MÁS POPULAR DE NINTENDO

ISBN: 978-84-16961-67-2

DESCUBRE LA HISTORIA Y LA EVOLUCIÓN DEL FENÓMENO...

Pokémon

¡HAZTE CON TU EJEMPLAR!



ISBN: 978-84-17389-25-3

DISONANCIA POKENARRATIVA

Los Pokémon son nuestros amigos. Los Pokémon son objetos. Dos afirmaciones antagónicas, pero que coexisten en una misma saga. La verdadera evolución de la obra de Game Freak radica en la evolución de la relación con los monstruos de bolsillo.

Texto **Israel Mallén** | Ilustración **E.M. Martín**

Si mi yo de hace quince años me preguntara qué ha cambiado en *Pokémon*, no sabría por dónde empezar. Podría hablarle de los gráficos, pues aquellos píxeles toscos son ahora gráciles modelos 3D. También debería mencionarle que ya hay 802 Pokémon frente a los 151 de su primer juego, el *Pokémon Rojo* y *Azul*. Me pregunto con qué cara me miraría cuando le hablara sobre la vertiente competitiva y el complejo sistema de IV y EV. Lo único claro es que habría que sentarse y hablar largo y tendido, pues del *Pokémon* de hace dos décadas sólo quedan sus perennes bases. No obstante, sé que cuando mirara a los ojos a mi yo pueril le hablaría de la verdadera evolución de la saga: cómo ha cambiado nuestra relación con los Pokémon.

Mi quinta trasnochaba bajo la manta jugando para, cuando por fin se reunía con Morfeo, soñar con el famoso "¡Hazte con todos!", que coronaba la carátula de las primeras iteraciones. Un primer vistazo al endeble cartón invitaba a capturar a cuantos más Pokémon, mejor. Por lo tanto, nuestro vínculo inicial con las criaturas de Game Freak fue de posesión. La primera generación cosifica a los monstruos de bolsillo; son meros coleccionables. El fin último era –y en parte sigue siendo– usarlos para conquistar la Liga Pokémon y completar la Pokédex merced a la captura indiscriminada. La naturaleza del vínculo, aunque ha evolucionado, continuó siendo la misma durante dos décadas.

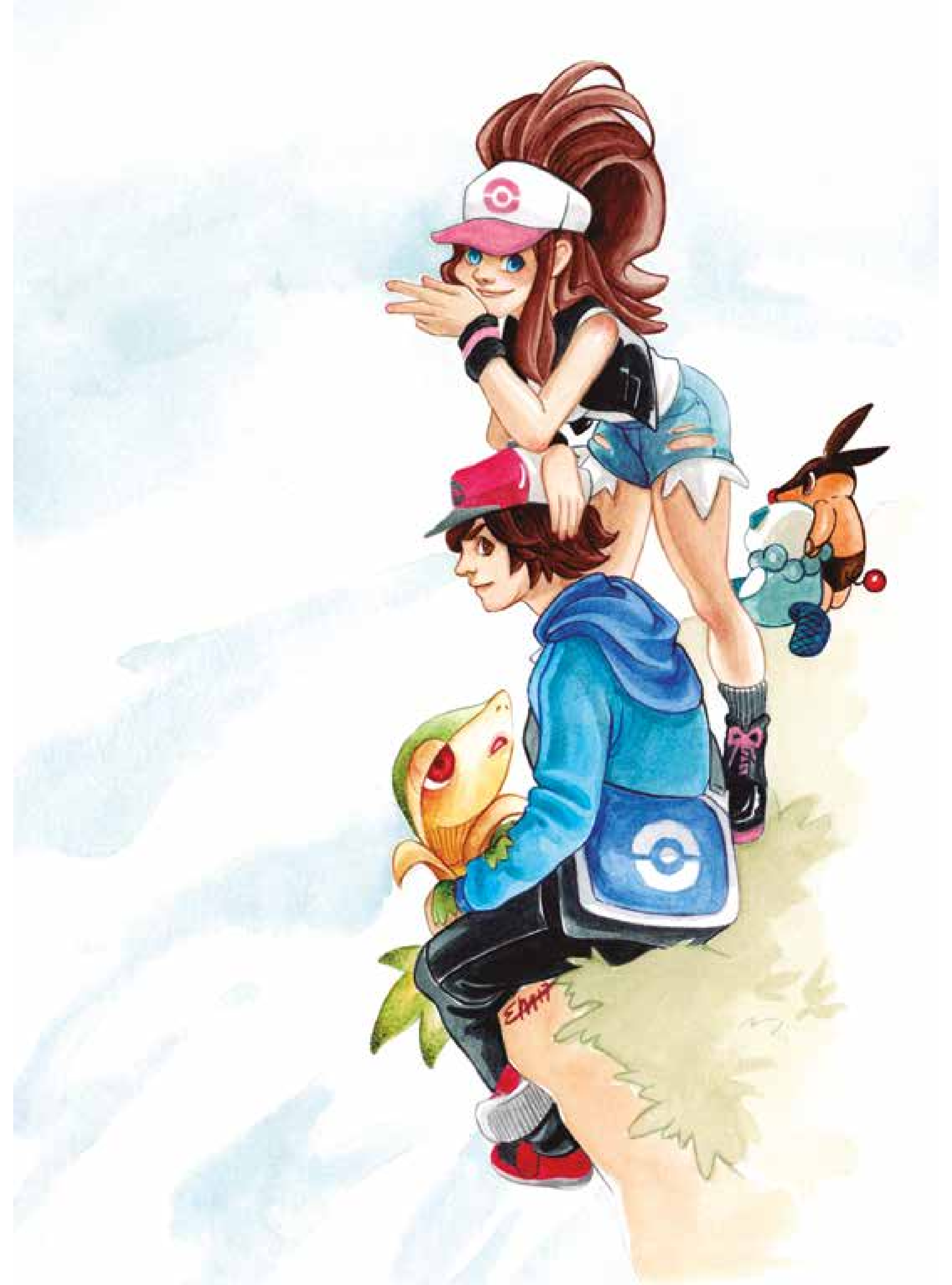
Es así como la disonancia pokenarrativa ataca a las bases de toda la franquicia. La diégesis de *Pokémon*, reforzada a ese respecto por el anime, presenta una relación idílica con las criaturas y criminaliza a todo aquel que las trate como meros objetos. Todo lo contrario de lo que expresan las mecánicas lúdicas, que enaltecen a los Pokémon más poderosos y menosprecian los lazos con ellos. Al no conceder importancia al hecho de que se debiliten o a su captura, por poner dos ejemplos, su rol se limita al de nimios artefactos de guerra. Así funciona la disonancia pokenarrativa; el papel real de los Pokémon es casi opuesto al universo narrativo que se construye en torno a ellos.

Pero más allá de lo obvio, lo mejor para comprender el primer contacto con tan rica diégesis es analizar el discurso inicial del Profesor Oak. Tras unas primeras líneas, el doctor de Kanto afirma que "para algunos, los Pokémon son mascotas, pero otros los usan para pelear". Es decir, el anciano Samuel nos descubre a Pikachu, Charmander y compañía como simples acompañantes en nuestro periplo. Es más, su utilidad fundamental al iniciar el periplo radica en brindar protección a los párvulos que se aventuran precipitadamente en la hierba alta. Lo siento, Bulbasaur, pero nuestro primer vínculo fue de pertenencia.

La segunda generación supuso una pequeña revolución en el trato con los Pokémon. En *Oro* y *Plata*, Oak repite como introductor al fantástico mundo que nos aguarda. "La gente y los Pokémon conviven ayudándonos unos a otros". El discurso de los cartuchos dorado y argente es el primero que postula la relación entre las partes como una entre iguales que se necesitan y colaboran. Ese inciso en el cariño hacia los Pokémon se reflejó en mecánicas concretas, como la evolución por amistad. Por primera vez, el afecto entre criatura y entrenador tuvo repercusión directa en el juego.

Ya en *Rubí* y *Zafiro*, el Profesor Abedul abrió la tercera generación hablando de una convivencia en plural inclusivo. "Los humanos y los Pokémon vivimos juntos. A veces nos lo pasamos bien y nos ayudamos unos a otros. Otras nos unimos y combatimos contra equipos como el nuestro. Pero, a pesar de estos vínculos, ignoramos mucho sobre los Pokémon", reflexiona el padre de nuestro rival. No sólo se reconoce el valor de la relación, sino que se apremia a conocer más sobre las creaciones de Tsunekazu Ishihara.

El punto cumbre fue, sin duda alguna, la cuarta generación. El Profesor Serbal es el primero en pronunciar las palabras más significativas hasta aquel momento. Como sus compañeros de profesión, el investigador de Sinnoh recalca la convivencia entre personas y Pokémon. Sin embargo, él es quien los tilda de "amigos" por primera vez. Además, destaca que "hay quien combate con sus Pokémon para estrechar lazos con ellos". Se habla de amistad, pero también del combate como forma de potenciarla. Las batallas ya no son solamente un fin, sino también el medio con el que relacionarse con los Pokémon.





Pero, tras diez años desde el debut, pocos cambios trascendieron el plano de la bienvenida de los doctos de cada cartucho. El discurso de los profesores y de un sinfín de personajes de las diferentes regiones no se demuestra con hechos. Los combates constituyen una evidencia de la disonancia pokenarrativa. Los seis Pokémon de rigor, entrenados y capaces, obedecen a su entrenador hasta las últimas consecuencias, salvo que estén a un nivel mucho mayor de lo que corresponde al medallero. Literalmente, dan su vida –o sus PS– por nosotros. Sin embargo, es imposible otorgarle valor real a su entrega porque los Pokémon se conciben como algo recargable. Ante la derrota, a nuestros compañeros nunca les sucederá nada. El Centro Pokémon lo solucionará todo, porque, en sociedades utópicas como Kanto o Hoenn, la sanidad es pública, universal y gratuita. A nadie le fastidia que se debilite un Pokémon si ha podido ganar el combate porque el propio juego no le da valor. O lo curas o lo sustituyes, según lo que su fuerza aporte a tu causa egoísta.

Emplazamientos como Pueblo Lavanda hiperbolizan la disonancia pokenarrativa de la que adolece la saga. Allí se rinde culto a los Pokémon fallecidos, aunque es algo que el jugador jamás podrá experimentar. Es lógico que la muerte no se aborde en primera persona en una franquicia cuyo público objetivo son los más jóvenes, pero el papel de la torre-cementerio de Lavanda genera una idea equivocada. El usuario jamás experimentará el dolor de la pérdida y, por ende, nunca entenderá cómo fallecen los Pokémon. Vida y muerte son dos conceptos tan antagónicos como entrelazados; apreciar el primero requiere asumir el segundo. Si las criaturas del usuario son inmortales y su cura tras debilitarse no tiene coste alguno más allá de una derrota que se puede enmendar a los dos minutos, los Pokémon no son tanto seres vivos como armas de guerra. Y eso, evidentemente, es todo lo contrario a lo que defiende la diégesis de Game Freak.

Otro punto a destacar es la crianza, al menos desde el punto de vista competitivo. Esta sirve para perfeccionar a las criaturas de una especie a través de la descendencia de una primera pareja. Todo es válido para conseguir al Pokémon deseado, ya sea una habilidad en concreto, una naturaleza determinada, un movimiento que sólo se aprende por herencia o perfeccionar sus IV. Lo importante es alcanzar la perfección. Lo que según el lore de la saga es la consecución del amor más puro se convierte en prostitución masiva. De hecho, existe una criatura que puede mantener relaciones con casi cualquier monstruo de bolsillo y cuya única misión –salvo usos puntuales en equipos competitivos– es criar: Ditto.

A pesar de todo lo expuesto, *Pokémon* ha brindado paradigmas esperanzadores en los últimos años. Así, los primeros indicios de consistencia ludonarrativa aparecen en los spin-off. En *Pokémon Ranger*, pese a recurrir a un minijuego de captura, la relación con los Pokémon no es de posesión, sino de colaboración. Necesitamos romper una roca, ergo capturamos una criatura capaz de ello. Tras ayudarnos, vuelve a su hábitat como ser libre e independiente. En esta trilogía sí que hay muestras de coexistencia y cooperación en pro de objetivos comunes, ya se trate de avanzar, evitar desastres o vencer a quienes amenazan la paz de Pokémon y humanos.

También es interesante el caso de *Pokémon Mundo Misterioso*. En estos títulos nos convertimos en Pokémon sin saber por qué y cohabitamos con ellos como iguales, aunque todavía tenemos conciencia de nuestro pasado humano. Así es como les entendemos y establecemos lazos y relaciones de amistad, rivalidad e incluso odio, pero siempre de igual a igual. Son los títulos que más se aproximan a la idea de amistad real y ayuda entre Pokémon para conseguir objetos, rescatar a otros seres, etcétera.

Antes de que la saga principal solventara algunos de sus problemas de disonancia pokenarrativa, los jugadores contribuyeron a reducirla. Fue la comunidad la que, mediante la definición y aplicación de ciertas normas o restricciones, incrementaron tanto la dificultad de las aventuras como el valor de las criaturas a las que capturamos. Hablo de los nuzlockes, que extendieron reglas como capturar sólo al primer Pokémon de cada ruta, ponerles mote a todos y liberar o dejar en el PC a los que se debiliten, como si hubieran muerto de verdad. Con ello consiguió que cada lid, por simple que fuera, tuviera repercusión.

Más adelante, las siguientes generaciones de *Pokémon* asumieron las enseñanzas anteriormente comentadas y paliaron la disonancia pokenarrativa. Las primeras entregas en aplicar la lógica de la bienvenida de los profesores en el argumento fueron las de la quinta generación. En *Blanco y Negro*, el jugador ya no es un héroe incuestionable. Es la primera iteración que reflexiona sobre la esclavitud de los Pokémon, visibilizando que casi todas nuestras capturas dejan su hábitat por la fuerza. Pese a que la misión principal era la misma (alzarse campeón), la interacción con N y el resto del Equipo Plasma devino en preguntas complejas. ¿Realmente somos los héroes en un mundo en el que esclavizamos a las criaturas? Es una lástima que las ediciones monocromáticas no se atrevieran a responder a ese tipo de cuestiones, pero el mero hecho de plantearlas constituyó un avance notorio en términos discursivos.

Todavía sin repercusión jugable, la idílica amistad se reservaba al anime o a eventos puntuales como el de Lucario en *XY*. Precisamente, estos dos juegos no aportaron mucho más que un anecdótico Poké Recreo. Es cierto que su uso posibilitó la evolución por afecto, pero terminó siendo una suerte de remasterización de las evoluciones por amistad de la segunda generación. En términos prácticos, sólo sirvió como excusa para que Eevee tuviera una nueva forma kawaii.

Hubo que esperar dos décadas desde el lanzamiento de *Rojo* y *Verde* a que la palabrería sobre la amistad entre humanos y Pokémon se tradujera en nuevas mecánicas coherentes con el lore. Así, la séptima generación constituye una de las que más han avanzado cuidando la relación con los personajes concebidos por Game Freak. Su progreso se materializa en pequeños detalles, como que el Pokémon inicial escogido tenga que corresponder a su entrenador para emprender el viaje. Es cierto que se trata de un trámite, pero Alola es el primer lugar en el que se los trata como seres con una voluntad propia que hay que respetar. Se trata de un acto invariable y exclusivo de *Sol* y *Luna*, pero aporta un nuevo matiz en el empoderamiento de estas criaturas.

Algo similar ocurre con las Pokémonturas, mecánica prestada de *Pokémon Ranger*. *Sol*, *Luna* y sus versiones ultra recurren a la colaboración puntual con los monstruos de bolsillo para superar obstáculo. El adiós a las MO era necesario y la lógica de las Pokémonturas obliga a ganarse el respeto de Tauros, Lapras y demás antes de surcar tierra y mar en sus lomos. Aunque se antoje como simple, este detalle trastoca por completo los lazos con los Pokémon salvajes. La relación pasa a ser de cooperación, no de sometimiento. Justo como la de los capitanes con los Pokémon dominantes, a los que entrenan respetando su papel como alfas del territorio. Para poder enfrentarse a ellos hay que superar sus pruebas y, por ende, asumir y adaptarse a sus costumbres. Eso los reconoce como sujetos y nos obliga a relacionarnos con su entorno, aunque sean exámenes de escasa dificultad. *Sol* y *Luna* también supieron replantear el Poké Recreo de *XY* con el Poké Relax para dotar de importancia a esta función. En las islas, mimar a los Pokémon ayuda a curar alteraciones de estado sufridas durante el combate, por lo que se asocia cuidarlos con mejorar su rendimiento en las próximas lides.

Tras siete generaciones, los Pokémon son algo más que herramientas con las que alcanzar el máximo reconocimiento como entrenadores. Son nuestros amigos y cada vez se avanza más en representar este vínculo en las mecánicas de los nuevos juegos. Sigo pensando que la única relación totalmente entre iguales se da en *Mundo Misterioso* y que, en general, los spin-off trabajan mejor este aspecto que la saga principal. Sé que *Pokémon* es una saga conservadora y que las transformaciones que cito en el texto tienen escasa repercusión en la fórmula tradicional. Empero, poco a poco se avanza en pro del respeto por la diégesis y la consecución de una experiencia orgánica. La riqueza de la franquicia está en esos pequeños detalles, un trabajo que cada vez se mima más. Al final, estos cambios buscan premiar al niño que un día escogió entre Bulbasaur, Charmander y Squirtle para que nunca deje de soñar con perderse en el Bosque Verde o surcar los vastos mares de Hoenn.

Toda leyenda tiene sus referentes

Texto **Ramón Méndez**

El éxito de las dos primeras entregas de *Resident Evil* (1996 y 1998, respectivamente) espoleó a Konami para intentar emular su éxito y desarrollar su propio juego de terror de corte occidental. En el año 1996, Konami montaría un equipo al que llamaría Team Silent y les daría unas directrices básicas de lo que buscaban. El desarrollo fue lento y costoso, sobre todo porque no se estaban cumpliendo los objetivos y exigencias de la empresa madre. Por suerte, el equipo de genios que conformaba el Team Silent consiguió darle una vuelta a todas esas exigencias.

Su objetivo fundamental era que la narrativa primase sobre todo lo demás y, por ejemplo, esa sempiterna niebla que bañaba el pueblo de Silent Hill fue un recurso imaginativo para solventar unas limitaciones técnicas que provocaban una generación de edificios demasiado abrupta y cercana al jugador. Y esa misma niebla, ese recurso de emergencia, fue introducida en la propia mitología del pueblo para justificar su presencia y potenciar ese halo místico y esa sensación de tensión constante en el usuario. Por cosas como estas, aquel primer *Silent Hill* se convirtió en todo un referente del género del terror.

Pero antes de convertirse en referente en sí mismo, Team Silent tuvo muchos referentes en los que basarse. Las referencias son ilimitadas a lo largo de la franquicia, desde Dario Argento y David Lynch hasta Shakespeare, Lewis Carroll, Kubrick o los hermanos Grimm (mención especial a *La escalera de Jacob*, una de las favoritas de varios miembros del equipo).

En un principio, Harry Mason iba a ser en realidad Humbert Mason, una referencia al protagonista de la película *Lolita*, de Stanley Kubrick (cuyo guionista fue Vladimir Nabokov, el propio autor de la novela en la que se basaba). Al final se optó por cambiar el nombre por uno más habitual y cercano al usuario norteamericano; curiosamente, el elegido fue el apodo del miembro del equipo que había puesto el nombre de Humbert al personaje: Harry.

Para mantener una coherencia entre el padre y la hija, Cheryl se iba a llamar Dolores, en honor al personaje de la obra *Lolita*. Sin embargo, a nadie parecía gustarle ese nombre y acabó recibiendo el de Cheryl en honor a la actriz Sheryl Lee (quien protagonizó varias películas de terror y fue la mítica Laura Palmer en *Twin Peaks*).

Cybil Bennet, la policía que nos ayuda durante la aventura, está basada en una policía del mundo real que resultó ser una asesina. El nombre, que también ha sido retocado para no escribirse igual pese a que se pronuncia de la misma manera, es un guiño a la modelo Sybil Buck y a la actriz Sybil Danning.

Lisa Garland es, posiblemente, uno de los personajes más referenciales de la franquicia. Según los desarrolladores, se inspira en el personaje de la enfermera en la película de 1979 *Nueva York bajo el terror de los zombies* (interpretada por Stefania D'Amario, una estrella italiana del cine de terror). Por su parte, el apellido lo hereda de la actriz Judy Garland, que interpreta a Dorothy en *El mago de Oz*. Dorothy es una joven que, igual que Lisa, se adentra en un mundo de ensueño sin saber que está alejándose de la realidad. Por su parte, el nombre del Dr. Michael Kaufmann es la fusión de los nombres de Michael Herz y de Lloyd Kaufman, dos de los productores de Troma Studios. El Team Silent era aficionado al cine de serie B de Troma, que dio a luz obras tan exitosas como *El vengador tóxico*.

Y en cuanto a las antítesis del juego, tanto Alessa como Dahlia Gillespie rinden homenaje al director italiano Dario Argento, muy influyente en el cine de terror. Dahlia recibe su nombre de una exesposa del director, Daria Nicolodi (recordemos que en japonés la R y la L son idénticas), quien además actuó en películas muy influyentes para *Silent Hill* como, por ejemplo, *Inferno*. Por su parte, Alessa se iba a llamar originalmente Asia en honor a la hija de Daria en el mundo real. Sin embargo, a última hora se cambió por un nombre más neutro con la mente puesta en el panorama internacional.

No hay ninguna producción actual que no tenga sus referentes y no le dedique guiños como estos. Por ejemplo, el protagonista de *Dead Space* se llama Isaac Clarke en honor de dos grandes maestros de la ciencia ficción como son Isaac Asimov y Arthur C. Clarke. Todo ocurre por un motivo y, sin duda, un metajuego interesante es llegar a reconocer todas las referencias e influencias de nuestros videojuegos favoritos. En muchas ocasiones, pueden incluso llevarnos a descubrir grandes obras que desconocíamos…


Ubisoft



NIVEL 04





CUANDO LA GUERRA SE HIZO VIRTUAL

Texto **Alberto Venegas Ramos** | Fotografía **David Douglas Duncan - Howard R. Hollem - Toni Frissell**

La historia de los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial es una sucesión de decisiones tomadas por diferentes diseñadores y creadores. Desde Chris Crawford hasta Steven Spielberg pasando por John Carmack, todos ellos han ido dejando su huella y dando forma a nuestra percepción del pasado digital dentro de videojuegos de la talla de Medal of Honor, Call of Duty o Company of Heroes. Una historia que dio sus primeros pasos en 1978 y continúa más viva que nunca.

En esta historia saltaremos de década en década sobre grandes piedras que nos permitirán cruzar el río y obtener una panorámica general de una de las expresiones más reconocidas del videojuego contemporáneo, la Alemania Nazi.



El primer videojuego que representó la Segunda Guerra Mundial fue *Tanktics: Computer Game of Armored Combat on the Eastern Front* (1978), a cargo de Chris Crawford, diseñador y programador tejano que dejó una profunda huella en la historia del medio. Fundador de la revista The Journal of Computer Game Design y los ciclos de conferencias Computer Game Developers Conference, conocidos actualmente como Game Developers Conference, defendió, y sigue defendiendo en la actualidad, el diseño de videojuego como una disciplina artística. Sus trabajos más notables siguen la senda de las representaciones bélicas, con *Easter Front (1941)* (1981) y *Balance of Power* (1985) como mejores ejemplos.

La biografía de Crawford, licenciado y profesor de física en la Universidad de California, se une muy rápido a los principales protagonistas de las representaciones de la Segunda Guerra Mundial en los videojuegos. Su primer contacto fue precisamente con la compañía de juegos de tablero Avalon Hill, quien por aquel entonces intentaba adaptar *Blitzkrieg* (1965) a ordenador. Este proyecto le animó a iniciar los suyos propios, lo que propició que en 1976 comenzara a desarrollar *Tanktics* como pasatiempo para el ordenador IBM 1130 (y más tarde para KIM-1 y Commodore PET). Tras el lanzamiento comercial de su primer título, Crawford abandonó la docencia y comenzó a desarrollar videojuegos comerciales para Atari y su Game Research Group (se unió al equipo en 1982).

Tanktics propuso al jugador una batalla entre dos tanques en un gran escenario compuesto por casillas hexagonales. El videojuego en sí, es decir, la proyección en la pantalla, carecía de gráficos. Dentro de la caja del título, Crawford añadió un mapa real copiado del título de tablero de Avalon Hill, *Panzer Leader* (Jim Dunnigan, 1974). Tomando las casillas del mapa físico como referencia para los movimientos realizados en el ordenador, el jugador podía mantener la partida contra la inteligencia artificial. De esta forma, el diseñador estadounidense creó un videojuego híbrido, entre analógico y digital. Cada casilla hexagonal representaba un terreno diferente que aportaba beneficios o perjuicios a las unidades desplegadas en ellas; por ejemplo, carreteras donde las tropas avanzaban con mayor rapidez que en cualquier otro medio. *Tanktics* no fue un éxito ni de crítica ni de público, pero sirvió para encauzar el tipo de representación más popular de la Segunda Guerra Mundial en los videojuegos hasta 1998, la estrategia por turnos basada en juegos de tableros.

Crawford dejó una profunda huella en el medio del videojuego y las representaciones videolúdicas de la Segunda Guerra Mundial, gracias sobre todo a los principios de diseño que expuso a comienzos de la década de los años 80. Estos señalaban las cinco principales diferencias entre los wargames de tablero y ordenador, preceptos que siguen igual de vigentes en la actualidad: la primera de ellas era la posibilidad de jugar en línea con otros jugadores a través de la red de manera sincrónica; la segunda mantener el tiempo real como ritmo de partida, en lugar de turnos; la tercera, la posibilidad de participar en solitario en una partida satisfactoria contra la inteligencia artificial; la cuarta, la limitación de la información disponible (en los wargames de tablero toda la información está al descubierto, encima del tablero, en cambio, los juegos de ordenador podían esconder los movimientos y despliegues de las unidades enemigas a través de la niebla de guerra); y, por último, la quinta, la omisión de todos los procesos matemáticos de los movimientos y combates a favor de una mayor inmersión del jugador como,



precisamente, jugador. Las reglas del juego de tablero están al descubierto, las cumple y lleva a cabo el jugador. En cambio, en los wargames digitales las reglas son invisibles y ejecutadas por la inteligencia artificial, lo que facilita la inmersión.

Chris Crawford volvió a la industria del videojuego bélico de la Segunda Guerra Mundial con *Eastern Front (1941)* desarrollado y diseñado por él mismo y publicado por Atari Program Exchange. En él, el jugador controlaba al bando alemán durante la invasión de la Unión Soviética durante 1941 y 1942, el momento de mayor avance del régimen nazi por Rusia hasta detenerse en las batallas de Moscú y Stalingrado, donde el conflicto dio la vuelta y la Unión Soviética comenzó a avanzar y ganar terreno (confirmándose esta tendencia en la batalla de carros de combate de Kursk). El título de Crawford fue muy bien recibido por la prensa y el público. Llegó a vender más de 60.000 copias, un hito para la época.

El propio Crawford incorporó todos los principios antes mencionados al gameplay de *Eastern Front (1941)*, lo que provocó un profundo impacto en el género de los títulos de estrategia. El mapa no se limitaba al tamaño de la pantalla, sino que esta mostraba 1/9 del escenario, decisión que permitió una mayor profundidad estratégica. El espacio de juego no era una abstracción, sino un intento de reproducir el noreste de Europa, el teatro de operaciones de los primeros años de la Operación Barbarroja, la campaña de invasión de Hitler de Rusia. Dentro de este espacio de juego existían diferentes terrenos, como en los títulos anteriores, pero por primera vez aparecían las ciudades como lugares centrales de la partida. Controlarlas daba al jugador una mayor cantidad de puntos de victoria.

Otra de las novedades que introdujo *Eastern Front (1941)* fue la representación de las zonas de control y la aparición de líneas que marcaban la posición del frente de batalla, una mecánica que sigue viva hoy día en la mayoría de los wargames contemporáneos como *Steel Division: Normandy 44* (Eugen Systems, 2017). También incorporaron elementos que no han tenido un largo camino dentro del videojuego, como las líneas de suministro o el cambio de estaciones dentro de la partida –y las consecuencias de este en el ejército–, mecánica que sí ha heredado uno de los wargames contemporáneos más importantes, *Hearts of Iron IV* (Paradox Development Studios, 2016). Crawford siguió explotando estas novedades jugables en su siguiente título, *Legionnaire* (1982), para Avalon Hill, donde eliminó los turnos e implementó un ritmo a tiempo real, uno de los primeros ejemplos de este tipo de juegos.

El impacto de *Eastern Front (1941)* en la industria fue fuerte y a la larga lo ha sido aún más. Crawford supo cómo adaptar un juego de tablero al ordenador perdiendo de vista el primer elemento. *Eastern Front (1941)* puede ser el primer juego de estrategia hecho por y para ordenador. El diseñador tejano supo aprovechar las capacidades de los terminales para añadir elementos que no podrían ser nunca vistos en un juego de tablero, como un escenario detallado –y a la vez enorme–, el cambio de estaciones o las líneas de suministro; y, más tarde, añadir batallas y conflictos en tiempo real eliminando los turnos como mecánica para mantener el ritmo de partida.







LOS PRIMEROS PASOS. DISPAROS, VIOLENCIA Y VELOCIDAD

Si Crawford creó y consolidó las bases de los videojuegos de estrategia ambientados en la Segunda Guerra Mundial, John Romero y John Carmack hicieron lo mismo con los first person shooter. La aparición de *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992) fue una revolución para el medio. *Castle Wolfenstein* (Muse Software, 1981) era uno de los videojuegos favoritos de uno de los fundadores de id Software, John Romero, y cuando ambos pudieron ver el trabajo realizado por Paul Neurath, Warren Spector y Richard Garriott en *Ultima Underworld: The Stygian Abyss* (Looking Glass Studios, 1992) quisieron aprovechar el potencial de los ambientes tridimensionales y el gameplay del juego para adaptar la obra de Muse Software a un nuevo tipo de juego.

Antes de comenzar el desarrollo de *Wolfenstein 3D* publicaron *Catacomb 3-D* (id Software, 1991). Este título no tuvo el éxito esperado, pero a Carmack le sirvió para desarrollar una tecnología específica que fuera capaz de dar forma a la ambición del estudio. No obstante, fue a Romero a quien se le ocurrió la idea de realizar una secuela de *Castle Wolfenstein* aprovechando que Muse Software había quebrado, por lo que el nombre y la marca *Wolfenstein* estaban disponibles para todo aquel que quisiera utilizarlos. El uso que hicieron del conflicto estuvo íntimamente ligado a su visión del medio. id Software deseaba crear un videojuego rápido, violento y memorable, que supusiera un shock para todo aquel que llegara a experimentarlo. De acuerdo a Romero y Carmack, la industria del videojuego era demasiado amable y deseaban romper esa visión infantil del medio creando un videojuego que aunara velocidad y brutalidad. En el enemigo nazi encontraron el antagonista perfecto, nadie podría quejarse de disparar a un soldado alemán. Además, sus anteriores juegos no habían vendido bien y deseaban conservar la ambientación de la licencia *Wolfenstein* debido a la popularidad de esta. Todo lo demás se plegó a estas dos ideas: rapidez y violencia. No implementaron el suelo ni el techo para que la velocidad de la partida no se viera detenida por las exigencias gráficas. Añadieron pastores alemanes como enemigos y redujeron la decoración y los objetos a lo esencial.

Otra de las novedades que presentó *Wolfenstein 3D* fue la presentación de un personaje concreto, con una biografía y un trasfondo personal propio, de acuerdo a sus creadores: "You're William J. 'B. J.' Blazkowicz, the Allies' bad boy of espionage and terminal action seeker… Your mission… to infiltrate the Nazi fortress". En todos los anteriores títulos el personaje era anónimo, no poseía vida antes y después del encendido de la pantalla, tampoco motivaciones o agencia. En el caso de *Wolfenstein 3D* no era así: William J. 'B.J.' Blazkowicz era un espía estadounidense de ascendencia polaca que marchaba a la guerra como miembro de la OSA, una agencia ficticia inspirada en el Office of Strategic Services para luchar contra los experimentos de la Third Reich's SS Paranormal Division, inspirada en las agencias Ahnenerbe y el Thule Institute, dos instituciones dedicadas al ocultismo y la arqueología en la Alemania Nazi.

La recepción de *Wolfenstein 3D* fue unánime: había nacido un hito en la historia del videojuego. Alabado por la violencia, la rapidez y la estabilidad de cada partida, no tardó en generar unos beneficios cada vez más altos para id Software. Este éxito sirvió para generar diferentes secuelas que darían lugar a una franquicia que sigue vigente hoy en día y que ha consolidado una forma de hacer videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial. El disparo como elemento hegemónico. La deshumanización del enemigo omitiendo su nacionalidad alemana y elevando como principal rasgo de identidad su afiliación nazi. La perspectiva en primera persona glorificando la figura del soldado - héroe. Ambientes tridimensionales donde la autenticidad y la verosimilitud provienen del detallismo en la representación de la cultura material bélica. La omisión de la sociedad civil. La violencia como eje narrativo y el espacio arquitectónico como galería de tiro.

No todos los países recibieron *Wolfenstein 3D* con la misma actitud. En Alemania el juego fue prohibido por contener imágenes de elementos nazis como esvásticas. Desde la Segunda Guerra Mundial el país europeo ha prohibido cualquier manifestación nazi en la cultura popular.

En definitiva, *Wolfenstein 3D* supuso un hito para el género de los first person shooter que sería confirmado por uno de los siguientes títulos de id Software, *Doom* (1993), y una referencia clave para todos los videojuegos de acción ambientados en la Segunda Guerra Mundial.

UNA PARADA EN EL CAMINO. STEVEN SPIELBERG Y "LA GUERRA BUENA"

El siguiente paso en la historia de los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial se lo debemos a Steven Spielberg. Fue este director quien plegó la herencia FPS a la tradición cultural estadounidense y lo hizo a través de la

publicación de *Medal of Honor* (DreamWorks Interactive, 1999). El desarrollo del videojuego corrió paralelo al de la película *Salvar al Soldado Ryan* (1998). Comenzó en noviembre de 1997 como resultado del interés del director de cine por la Segunda Guerra Mundial debido a la implicación de su padre en el conflicto y la afición de uno de sus hijos al videojuego *GoldenEye* (Rare, 1997). La trama cobró forma gracias a la colaboración de Spielberg con Dale Adam Dye Jr., oficial retirado de la marina estadounidense y consejero para la película *Salvar al Soldado Ryan*. El contexto histórico del videojuego no dista mucho de su producto cinematográfico paralelo. *Medal of Honor* está ambientado en los dos últimos años de la guerra en Europa, mediados de 1944 y 1945. El jugador es el teniente estadounidense Jimmy Patterson, un antiguo piloto de aviones de transporte que fue reclutado por la OSS, el germen de la CIA y la antigua oficia de servicios secretos estadounidense durante la guerra. El objetivo del videojuego lo define cada misión, aunque la mayoría se basa en tomar posiciones y eliminar a todos los alemanes que salgan al paso hasta dar por terminados todos los objetivos propuestos.

Medal of Honor llevó la Segunda Guerra Mundial a nuevas audiencias que hasta entonces conocían pocas representaciones del conflicto, y lo hizo utilizando un pasado selectivo y unas formas populares de acercamiento: el género FPS. De ahí se entiende, por tanto, la importancia de juegos anteriores como *Wolfenstein 3D*. *Medal of Honor* recogió su herencia, pero la rodeó y vistió de autenticidad histórica: se emplearon a antiguos militares que participaron en el conflicto, se utilizaron elementos que ya usaban otros productos como los simuladores aéreos, o se asistió a una representación fiel y detallista de la cultura material de la época, así como la reproducción de temáticas, ideas y discursos históricos como el influyente y popular libro de Stephen E. Ambrose *Band of Brothers* o el *The Greatest Generation* de Tom Brokaw.

Crear un título ambientado en la historia y que este tuviera visos de autenticidad era considerado un reto y una decisión extraña en su momento. Peter Hirschmann, productor y escritor de *Medal of Honor*, era consciente de este problema:

"La gente tenía muchas dudas. Decían que 'la Segunda Guerra Mundial es vieja, que tiene telarañas'. La gente quería pistolas de rayos, armas infernales y rifles láseres. La idea de hacer algo con relevancia histórica ambientado en un juego donde existía una tecnología más antigua fue un reto desafiante"

Medal of Honor supuso la primera piedra en la conversión que estaba sufriendo la Segunda Guerra Mundial, una temática de nuevo popular en el escenario de los videojuegos. Una popularidad que fue aprovechada para "educar" históricamente a sus usuarios. De nuevo Peter Hirschmann, productor del videojuego, no dudó en afirmar que:

"El entrenamiento dio sus frutos y reforzó el sentimiento de autenticidad histórica del juego. En este no sólo se dispara, sino que se ofrecen pequeñas lecciones de historia mientras se juega. Se aporta un background a todo, desde la OSS hasta la Gestapo o los cohetes V2; además, los clips de arte o vídeos son muy nostálgicos y transmiten la sensación de estar en esa época. Medal of Honor sigue siendo, posiblemente, el FPS más educativo jamás creado"

Sin embargo, *Medal of Honor* no representa la sangre y los soldados muertos, ya que pasado el tiempo desaparecen del escenario sin dejar rastro. No aparece ningún civil y el personaje - jugador, convertido en soldado - héroe, logra acabar en solitario con el régimen nazi entre otras muchas licencias nacidas de dos causas: adaptar el conflicto a la sociedad del siglo XXI (así como la moral, la ética y el espacio en el que se desarrolló el juego), y crear un producto de consumo de masas que pudiera ser adquirido y disfrutado por la mayor cantidad de público posible. Esta faceta del juego, la adaptación del conflicto a los valores e ideologías del presente, se encuentra visible en una anécdota relacionada con el título del videojuego.

La Medalla de Honor es la condecoración militar más prestigiosa de los Estados Unidos. Los dirigentes de The Congressional Medal of Honor Society, un grupo de veteranos de guerra responsables de otorgarla de acuerdo a criterios relacionados con la "valentía e intrepidez con riesgo de la propia vida, más allá de la llamada del deber, estando en combate contra un enemigo de los Estados Unidos", interpusieron una queja a DreamWorks Interactive para que cambiaran el nombre del videojuego, ya que una obra digital que contuviera el nombre de la medalla empañaba su prestigio. La solución a este conflicto la encontró Peter Hirschmann al invitar a los responsables de la medalla al estudio para que vieran el videojuego. Paul Bucha, presidente de la Congressional Medal of Honor Society, recorrió el estudio y entrevistó a los trabajadores. Cuando volvió de nuevo con sus compañeros no sólo retiró la queja, sino que apoyó y promocionó el videojuego debido a los valores que este defendía. Esta anécdota muestra cómo los valores e ideas que aparecen en *Medal of Honor* se encuentran en consonancia con aquellas más respetadas y defendidas por grupos tan conservadores en cuanto a su sentido del pasado de Estados Unidos como las instituciones militares.



Todas estas características nos permiten hablar de *Medal of Honor* como un verdadero hito en la historia de los videojuegos de la Segunda Guerra Mundial: supo aunar el discurso oficial del país sobre su pasado y un videojuego FPS.

Antes de terminar es necesario aclarar que la estrategia táctica y la simulación aérea seguían siendo los géneros dominantes dentro de las representaciones de la Segunda Guerra Mundial. Los FPS adquirieron una popularidad inusitada dentro de la industria y se reflejó en la cantidad de secuelas y productos derivados que nacerían de *Medal of Honor* tras su salida al mercado. Pero en cuanto a número de lanzamientos, la estrategia táctica siguió siendo la dominante y detrás de esta, la simulación aérea.

EL CAMINO DEL ÉXITO. LA LLAMADA DEL DEBER

Una de las obras derivadas más importantes de *Medal of Honor* fue *Call of Duty* (Infinity Ward, 2003). Durante el año 2002, un grupo de trabajadores del estudio 2015 Inc., responsables de *Medal of Honor: Allied Assault*, salieron de la empresa y fundaron Infinity Ward junto a veteranos del primer desarrollo de la saga. Dirigidos por Vince Zampella y sobre la base del motor de *Quake III Arena* (id Software, 1999) publicaron en octubre de 2003 el videojuego *Call of Duty*.

Call of Duty está construido sobre el esqueleto de *Medal of Honor* y la esencia de la representación FPS de la guerra: héroes - soldados - ciudadanos cuyas proezas individuales decantan la balanza hacia un lado u hacia otro, el disparo como principal interacción con el escenario y los personajes, la glorificación de la violencia y los valores asociados a la guerra, la eliminación de la sociedad civil, la concepción del espacio como una galería de tiros y defensa, la ausencia de las consecuencias de la violencia ejercida, la desaparición de los cuerpos, la total infrarrepresentación de mujeres y otras etnias diferentes a la caucásica, la no aparición de referencias al Holocausto o a cualquier otro genocidio, la asunción del lenguaje clásico del videojuego como propio, misiones cada vez más difíciles en una escalera progresiva hacia el momento culminante, sanación mediante objetos, información visual en la pantalla con datos de salud, balas, etc., y reaparición del jugador cada vez que este caiga en la batalla.

Los desarrolladores se esforzaron por "reconstruir" la experiencia del campo de batalla. A diferencia de *Medal of Honor* y *Wolfenstein*, el jugador avanzaba conjuntamente con sus compañeros de tropa mientras corría de un parapeto a otro. Para *Call of Duty* el uso de coberturas y fuego de supresión y concentración era la clave del gameplay. Esta decisión redefinía el rol del héroe - soldado - ciudadano individual y lo integraba dentro de un grupo o hermandad. Sin embargo, en esencia, los compañeros del jugador eran inútiles en cuanto a realizar el trabajo del protagonista, que no era otro que eliminar todas las tropas alemanas que salieran al paso. Sí es cierto que ofrecían la sensación de compañía e incluso aportaban tramas personales y colectivas a los objetivos principales de cada misión, pero, al final de cada una, era labor del jugador conseguir todos los objetivos propuestos por los desarrolladores. *Call of Duty* otorga al jugador la ilusión de hermandad. Esta ilusión parte de la esencia del videojuego como obra interactiva. La historia la crea el jugador, si el jugador no "juega", la guerra no sucede.

Call of Duty aportó la espectacularidad del cine de acción al videojuego e incorporó un modo multijugador clave para entender el desarrollo del género. Un modo ya adaptado y reproducido por *Battlefield 1942* (Digital Illusions CE, 2002), juego que eliminaría el contexto para situar el foco única y exclusivamente sobre la coyuntura reducida al disparo. Otro que adaptó y reprodujo la ilusión de hermandad fue *Brothers in Arms* (Gearbox Software, 2005). *Call of Duty* abrió nuevas vías y cosechó un gigantesco éxito que consolidó el camino abierto por *Medal of Honor*: conjunción del pasado mítico del país y las formas clásicas de los FPS.

LA ESTRATEGIA APRENDE EL CAMINO. COMPAÑÍAS DE HÉROES DISPARANDO

Las enseñanzas de los juegos de disparos y su popularidad fueron absorbidas por la estrategia, un género anclado en los modelos pretéritos de Crawford. *Company of Heroes* (Relic Entertainment, 2006) supuso el revulsivo del medio. Los primeros lanzamientos de Relic Entertainment, *Homeworld* (1999) y *Warhammer 40.000: Dawn of War* (2004), consolidaron las bases de su percepción del género de la estrategia basada en la inmediatez y rapidez. Esta decisión provocó el abandono del modelo de *Age of Empires* o *StarCraft*, donde era necesario investigar una serie de tecnologías y formar un pequeño ejército compuesto de tropas individuales antes de dar inicio a las escaramuzas. En *Company of Heroes* las partidas no se eternizaban y cualquier persona podía disfrutar de él sin tener que adquirir un extenso conocimiento sobre el gameplay y las mecánicas básicas, algo que sí ocurría en todos los títulos de estrategia anteriores, especialmente los

condicionados por el turno como ritmo de partida. Además, todas las misiones presentaban una fuerte espectacularidad, algo que los juegos de estrategia hasta la fecha no habían realizado (no habían empleado todos los recursos tecnológicos disponibles para mejorar su apariencia audiovisual y acercarse al fotorrealismo). *Company of Heroes* apostó por un marcado sentido del espectáculo dentro de cada partida, donde las explosiones y los disparos tenían sus consecuencias en la formación de cráteres, derrumbe de edificios o cambios dinámicos de algunas estructuras dispuestas en el escenario. Una influencia recogida del éxito de los FPS. Estas tres características (inmediatez, rapidez y espectacularidad) convirtieron a Relic y *Company of Heroes* en el modelo a seguir dentro de la estrategia en tiempo real y las representaciones digitales de la Segunda Guerra Mundial.

Relic eliminó por completo el mapa táctico general y apostó por reducir el plano del videojuego al enfrentamiento concreto. Las tropas, al contrario que en muchos RTS de la época, no se creaban en unidades singulares, sino plurales, como grupos de seis soldados que podían ser mejorados a través del equipamiento de diferentes armas y objetos. De nuevo encontramos una nula presencia de la sociedad civil y las consecuencias que tuvo el conflicto para esta. Tampoco somos testigos. De hecho, en ningún videojuego de guerra ambientado en la Segunda Guerra Mundial lo somos; de los momentos en el que los soldados no se encuentran desplegados en operaciones militares. La vida fuera del frente del soldado de infantería sigue siendo un misterio para el videojuego. En esencia, *Company of Heroes* logró con éxito mezclar los principios de diseño de la estrategia en tiempo real táctica con la espectacularidad de los FPS más reconocidos, todo ello en escenarios dinámicos y batallas que comenzaban nada más iniciar la misión, una lección bien aprendida de su anterior trabajo, *Warhammer 40.000: Dawn of War*. Estas características, más la cuidada producción audiovisual, convirtieron a *Company of Heroes* en un éxito a todos los niveles (venta, crítica y público) y lo elevó como modelo a seguir para todos los videojuegos de estrategia ambientados en la Segunda Guerra Mundial posteriores. Si bien es cierto que otros como *Blitzkrieg*, *Stalingrad* y sobre todo *Sudden Strike* ya habían andado por las mismas vías, ninguno de ellos consiguió el mismo éxito que *Company of Heroes*.

EL REGRESO DE LOS HÉROES. LA NUEVA LLAMADA AL DEBER

Call of Duty WWII (Treyarch, 2017) es la decimocuarta entrega de la serie principal de *Call of Duty* y el regreso de la saga a la Segunda Guerra Mundial, momento que abandonó en 2008 tras el lanzamiento de *Call of Duty: World at War* (Treyarch, 2008). Su trama gira en torno a las vivencias bélicas y de combate de un escuadrón de la 1ª División de Infantería, conocida popularmente como The Big Red One, durante la preparación y desarrollo de la Operación Overlord (Desembarco de Normandía). Este escuadrón ya protagonizó el videojuego *Call of Duty 2: Big Red One* (Treyarch, 2005).

El diseño del videojuego sigue el mismo camino que el resto de los lanzamientos de la saga iniciada en 2003. Los propios responsables del título han manifestado en numerosas entrevistas que el jugador nunca ha experimentado la Segunda Guerra Mundial de una manera tan real como lo hace en este nuevo título, y que esta es la verdadera razón por la que han decidido regresar al conflicto mundial. En palabras de Aaron Halon, uno de los responsables del juego: "Queremos que *Call of Duty* regrese a la crudeza, a la brutalidad de la guerra, de verdad. Esto es lo que realmente la Segunda Guerra Mundial hizo por nuestro juego".

La temática se ajusta a la tradición de los videojuegos estadounidenses ambientados en la Segunda Guerra Mundial y repite, una a una, todas las características principales ya descritas con anterioridad. El modo multijugador permite controlar a cualquiera de los dos bandos descritos por el juego, aliados o "eje", aunque las opciones quedan restringidas a estadounidenses, británicos, soviéticos y miembros de la resistencia francesa para los aliados, y soldados de la Wehrmacht alemana para el "eje" –despojados de la esvástica como símbolo descriptivo, sustituida por la Cruz de Hierro–. Esta decisión elimina una gran cantidad de países participantes en el conflicto de tanto calado como Japón, Italia, Polonia, Canadá, Hungría, Yugoslavia, etc. Además, también oculta de manera voluntaria a otras tropas alemanas como la Waffen-SS, en este caso concreto para evitar, de acuerdo a las palabras de los responsables del título, glorificar a este grupo. Glen Schofield, cofundador y colíder del estudio Sledgehammer, afirmó durante una entrevista al medio Daily Star lo siguiente: "La gran distinción que los alemanes todavía hacen hoy es entre militares alemanes y nazis. Estamos seguros de que hicimos esa distinción en el juego, que los alemanes estaban haciendo su deber".




U.S.N





Historiadores como Wolfram Wette o Christian Ingrao han demostrado que tanto la Wehrmacht como las Waffen-SS fueron responsables conjuntos de algunas de las atrocidades bélicas del conflicto. Otra polémica que vino a sumarse a la desaparición de la esvástica como forma de representación del ejército nazi, justificado por Michael Condrey, cofundador de Sledgehammer, con el mismo argumento que el utilizado para explicar la eliminación de las Waffen-SS: evitar la glorificación alemana y recordar el genocidio perpetrado contra el pueblo judío. Sin embargo, la esvástica si aparecía en otros títulos de la saga y en otros muchos videojuegos ambientados en el conflicto.

Una de las grandes novedades de esta entrega es la inclusión de campos de concentración. En el medio existe un acuerdo tácito para no mostrar la existencia de dichos campos y no han aparecido en ningún título salvo casos excepcionales, como *Wolfenstein: The New Order* (MachineGames, 2014) dentro de un escenario de ciencia ficción. De acuerdo a Bret Robbins, director creativo de Sledgehammer: "Siento que la madurez y las expectativas del público han cambiado. (…) Sé que cuando juego a un título para un jugador, lo que quiero es una fantástica historia. Ya no es suficiente con que sea muy superficial o simple. Quiero algo más profundo y complejo, al igual que cuando estoy viendo algunas películas. Es sólo una cuestión de madurez, creo. La gente está preparada para ello. Lo quiere".

Una razón que se apoya en otra justificación aportada también por los mismos responsables, crear una historia auténtica y verdadera.

Call of Duty WWII regresó a la saga a la Segunda Guerra Mundial reproduciendo todas las características ya vistas con anterioridad que han probado ser exitosas en el mercado. El fotorrealismo o hiperrealismo como medio de representación con especial atención a la cultura material bélica, así como el género FPS y la figura del soldado - héroe - ciudadano como eje de la partida y agente central, y único, del avance de la guerra. La total eliminación de la sociedad civil, la marginación de la vida del soldado fuera del frente armado, la representación del espacio como una galería de tiros donde avanzar a través de la eliminación física del contrario y la ausencia de la muerte (los soldados muertos desaparecen una vez abatidos y el jugador puede volver a la vida de manera constante durante toda la partida). La inclusión de momentos históricos donde la presencia estadounidense dominaba el escenario y la ausencia de cualquier otro país participante. El inicio de la guerra en Europa occidental en 1944 tras el Desembarco de Normandía. La presentación de los enemigos alemanes como irracionales y fanáticos, además de la personificación de todo el movimiento nazi en una sola figura, Adolf Hitler, encarnación del mal absoluto. La introducción de la guerra como un combate binario, buenos y malos, y la inclusión del pueblo judío como única víctima civil del conflicto. En general han intentado aportar ciertas novedades y situar a los videojuegos de la Segunda Guerra Mundial en un escalón similar al que se encuentran las demás artes, aunque no han conseguido entrar ni tan siquiera en el mismo edificio donde se encuentra esa escalera. Sin embargo, es un intento.

Call of Duty: WWII supone el regreso de la Segunda Guerra Mundial por la puerta grande a las superproducciones contemporáneas. Sus cifras de venta han supuesto un incentivo para otros estudios que ya han anunciado su deseo de volver a la Europa ocupada por los nazis, como por ejemplo *Brothers in Arms* o el proyecto independiente e "hiperrealista" del equipo Black Matter *Hell Let Loose* proyectado para 2018.

OTROS CAMINOS

La historia que hemos esbozado aquí es fragmentada y discontinua. Hemos saltado de título en título y de personaje en personaje. En el medio de estos caminos existen bosques muy frondosos repletos de otros trabajos de gran calidad que hemos obviado como, por ejemplo, toda la riquísima tradición de simuladores aéreos y obras de estrategia táctica que intentan ahondar en la representación "realista" del conflicto. Nuestros títulos favoritos sobre el conflicto han quedado en el tintero, como es la saga de Paradox Interactive *Heart of Irons* (2002-2018). La decisión de esta postergación ha sido voluntaria: nos hemos querido centrar en aquellos que han resultado ser más populares y, por supuesto, más decisivos para la historia general del videojuego. Nos hemos centrado, al fin y al cabo, en las aportaciones de sus diseñadores más importantes.

Chris Crawford creó las bases de la estrategia bélica ambientada en la guerra, John Romero y John Carmack llevaron este conflicto a la popularidad en el medio gracias a la velocidad y la violencia. Steven Spielberg recogió la herencia de id Software y la unió a una fortísima tradición popular estadounidense de representación de la Segunda Guerra Mundial. Vince Zampella, quien trabajó junto con Spielberg, unió su visión cinematográfica con la espectacularidad y los rasgos propios del videojuego. Josh Mosquiera adaptó este modelo a la estrategia asentando un nuevo referente para el medio. Y Glen Schofield y Michael Condrey intentaron combinar la espectacularidad heredada de Zampella y Spielberg y la crudeza del conflicto con resultados aún por medir, recuperando para el gran público actual un conflicto algo olvidado en el medio. Todos estos intentos han dotado a los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial de una larga y compleja historia que ha corrido pareja a la propia historia del medio.





NUNCA DIGAS "ESTE JUEGO NO SALDRÁ"

El desarrollo de algunos juegos es muy complicado. Un buen ejemplo fue el de True Crime: Hong Kong, que logró sobrevivir incluso a su cancelación y resucitar con otro nombre.

Texto **Sara Borondo** | Ilustración **United From Games**

"Este juego no va salir nunca" o una frase parecida la he oído –y pronunciado– varias veces a lo largo de estos años como periodista de videojuegos, siempre con un tono amargo. Aunque desde fuera lo más llamativo de esta profesión probablemente sea la función de crítico, lo que más te hace sentir cosquilleo en los dedos es el anuncio de un nuevo proyecto, ver por primera vez un juego esperado en movimiento o probar una demo.

En ese rato de presentación del juego –o de probarlo– hay veces que se produce magia y sales entusiasmada. O, al menos, con la sensación de que todo progresa bien. En otras ocasiones sientes que algo se está torciendo y esperas que el estudio pueda enderezarlo. Y, otras veces, sales con la sensación de que o bien se recortan algunas de las características o se retrasa el lanzamiento para que el juego no sea fallido. Y nadie quiere ninguna de esas tres opciones, de ahí que quede ese sabor áspero en la boca cuando dices, o piensas, "esto no va a salir… al menos que cambien muchas cosas".

Es habitual que los estudios preparen una demo con lo más selecto de su juego, ya que se trata de convencer de la calidad del producto a quienes lo ven o lo prueban, pero a veces se les va de las manos el entusiasmo –y después llega la hora de recortar características gráficas o jugables–. Por suerte, no siempre se cumplen los negros presagios y los estudios son capaces de obrar maravillas y sale el juego. Es magnífico y es un placer haberse equivocado.

En un viaje a Londres –en junio de 2010– organizado por Activision para ver algunos de los títulos que estaban en desarrollo, se produjo uno de esos momentos agrios. Se trataba de ver los juegos que la empresa iba a llevar al E3: *Guitar Hero 6*, *DJ Hero 2*, *Call of Duty: Black Ops*, *Spider-Man: Shattered Dimensions*, *The Force Unleashed 2* y *True Crime: Hong Kong*. Yo iba por la revista Marca Player y Bruno Sol, compañero y amigo, por la Revista Oficial PlayStation. En aquellos años era muy raro que no acompañara a los periodistas, para facilitar su trabajo, un relaciones públicas de la empresa, y en aquella ocasión venía una de las mejores del sector: Mónica García. Casi todos los juegos tenían muy buen aspecto, pero cuando salimos de ver la demo de este último comenté en voz baja a Bruno Sol "esto no va a salir, al menos, no así". Y no porque la demo fuese mala; todo lo contrario, era tan buena que el juego parecía irrealizable.

El juego iba a ser la tercera entrega de una serie que empezó en 2003 cuando se lanzaron unos cuantos títulos que aspiraban a seguir los pasos de *Grand Theft Auto*. *True Crime: Street of Los Angeles* se salió del camino de los clones gracias a un argumento con fuerza, un combate cuerpo a cuerpo con personalidad, persecuciones espectaculares y un aire muy cinematográfico. El segundo juego desarrollado –como el primero– por Luxoflux salió dos años después, y en él la acción se trasladaba a Nueva York. La serie había empezado con mucha fuerza, pero el segundo juego no gustó demasiado ni a la crítica ni al público, de forma que Activision decidió cambiar el rumbo y tomarse con calma el siguiente capítulo.

En 2007 la empresa contrató a UFG (United Front Games) para realizar un juego de acción en mundo abierto. UFG era un estudio con sede en Vancouver (Canadá) que había sacado ya *Mod Nation Racers* y que estaba formado por veteranos de EA Black Box, Rockstar Vancouver, Radical Entertainment y Volition. Más adelante la productora pensó que este juego podría convertirse en el tercer *True Crime*. Y así fue como llegamos a ver en aquel evento para la prensa *True Crime: Hong Kong*.

¿Que cómo era la demo? Espectacular, brillante, llena de persecuciones, unos combates soberbios, unas escenas de tiroteos que parecían sacadas de una película de John Woo en las que el protagonista saltaba por encima de unas mesas resbalando sin parar de disparar, se podían usar objetos del escenario como armas, el combate cuerpo a cuerpo parecía una coreografía… y, además, los personajes reaccionaban a las distintas decisiones que el jugador tomase durante el juego. Espectacular e innovador a cada momento, tanto que no parecía posible conseguirlo ni con Activision detrás.

El tiempo fue pasando y el juego se retrasó de 2010 a 2011. Finalmente, en febrero de 2011 Activision confirmó que había sacado las tijeras y cancelado *True Crime: Hong Kong* pese a que estaba casi terminado. La explicación que dio la productora es que querían ofrecer juegos de la mayor calidad posible.

El destino del juego parecía ya sellado, pero un año después se supo que UFG había seguido trabajando en él y que Square Enix lo había comprado, aunque sin poder utilizar el nombre (la serie *True Crime* pertenece a Activision). Desde ese momento, el juego pasó a llamarse *Sleeping Dogs*. Square Enix había sabido ver la excelencia del combate cuerpo a cuerpo y aprovechó que buena parte del trabajo ya estaba realizado.

Bajo el paraguas de Square Enix, el estudio realizó los cambios pertinentes, aterrizó el juego, mejoró la conducción, modificó los modelados, los mapas, la jugabilidad… El título puso los pies en el suelo manteniendo entre sus señas de identidad ese combate cuerpo a cuerpo tan vistoso y variado que permitía acabar con los enemigos golpeándolos de múltiples maneras o machacándolos contra distintos objetos del escenario. El resultado fue un producto excelente que, si bien no era tan ambicioso como aquella demo y tenía un aire menos cinematográfico, seguía siendo innovador, con acción fluida, emocionante y refrescante. Acabó saliendo, aunque para lograrlo tuvo que aterrizar y cambiar.

El juego salió adelante y, aunque UFG lanzó *Halo: The Master Chief Collection* en 2014, no tuvo suerte ni con *Triad Wars*, un juego ambientado en el mismo universo que *Sleeping Dogs*, ni con *Smash+Grab*, que llevaba apenas un mes en early access de Steam cuando se anunció el cierre del estudio, en octubre de 2016. Y esta vez parece que, por desgracia, no habrá una segunda oportunidad.





Rhianna Pratchett

Texto **Nacho Requena Molina** | Fotografía **Daniel Figares Suárez**

"Estamos obsesionados con la violencia, con las armas. Sigue siendo nuestro tema principal. Y a ver, no me malinterpretes: soy la primera que se lo ha pasado bien jugando a estos videojuegos, pero quiero ver más diversidad narrativa, más diversidad temática"

Decía Jordi Cruyff, hijo del mítico jugador de fútbol holandés Johan Cruyff, que su padre fue duro con él “porque quería demostrar a los demás que no se le daba ventaja a nadie”. La razón, cómo no, el apellido que porta. El bueno de Cruyff hijo definió de manera rápida y sencilla la problemática a la que se enfrentan todos los descendientes de personalidades conocidas. Llevar ligado un apellido famoso puede abrir puertas, pero también se puede exigir un plus que es injusto desde una perspectiva meritocrática.

El caso de Rhianna Pratchett (Inglaterra, 1976) no es diferente. Su padre fue Terry Pratchett, uno de los mejores escritores de fantasía y ciencia ficción que ha dado la historia de la humanidad, por lo que la mochila estaba cargada de piedras que debía dejar por el camino. Y las dejó. Tras más de dos décadas trabajando en el sector de los videojuegos, bien como periodista o como guionista, el nombre de Rhianna Pratchett ya resuena sin necesidad de rememorar al apellido de su padre, a quien echa de menos desde que falleciera el 12 de marzo de 2015.

Lenguaje, narrativa y el papel de la mujer dentro de la industria del ocio electrónico vertebran esta entrevista realizada a la nueva Doctora Honoris Causa de la Universidad de Teesside.

Me han chivado que te gusta hablar mucho sobre el lenguaje y su campo de estudio.
Sí, pienso que todos los escritores disfrutamos hablando sobre ello, sobre la lingüística. Así que, ¡claro! Disfrutamos jugando con las palabras. Eso sí, tengo que decirte que no he estudiado nada que tenga que ver con el análisis del lenguaje en concreto, pero sí es verdad que como escritora es necesario entender cómo funcionan los medios de comunicación.

Hablando de los medios de comunicación, ¿los consideras el cuarto poder tal como se dice o los pondrías ya en primer lugar por tu experiencia?
De alguna manera creo que el lenguaje está dentro de todos los poderes. No creo que sea el cuarto poder, aunque entiendo lo que me quieres decir. Quizás podría ser el primero porque del lenguaje parte todo. Todos los poderes parten del lenguaje. Al fin y al cabo, necesitamos la lengua para poder sobrevivir, para tener una comunicación social, para interactuar unos con otros. Si no existiese esta manera de comunicarnos no habría ningún poder.

¿Dónde encuentras la inspiración para seguir escribiendo y seguir creando?
Creo que, en este sentido, los escritores debemos interesarnos por el mundo y la gente que habita en él. Tenemos que ser personas curiosas: es necesario conocer las historias de los demás para poder escribir, para poder comunicarnos con la gente que nos lee y que percibe el mensaje que queremos transmitir. A veces entiendo que para muchos escritores puede resultar más agradable quedarte en tu casa sentado tranquilamente y escribiendo sobre lo que te apetece, sin







vincularte con el mundo exterior. Pero creo que necesitamos forzarnos a salir, a conocer a la gente, a escuchar sus historias. Ver las noticias, lo que pasa a nuestro alrededor. Eso es lo que nos hace escribir buenas historias. Poder transmitir aquello que estamos viendo. Me gusta mucho interactuar con la gente, que me cuenten sus historias para poder hacer las mías. Creo que a veces es difícil la relación que el escritor tiene con la escritura. Hay gente que encuentra muy sencillo volcar su experiencia en las páginas de un libro, en un procesador de texto, pero otros lo ven muy complicado. Es como sacarse una parte de ellos mismos para poder escribir. Para mí es un poco de ambas cosas. Yo estoy en el medio, en esa parte difusa entre una y la otra. Lo que más me gusta de escribir es cuando consigues las metas que te propones y el sentimiento que eso te genera. Estoy como enganchada a esa sensación.

Cuando llegas a *Heavenly Sword* es un poco casual, pero en él consigues crear un personaje como Nariko, ¿cómo surgió?
Pues empecé a trabajar en *Heavenly Sword* porque tuve que reescribir todo el guión del videojuego. Teníamos un primer borrador del guión, pero cuando entré en el equipo todos nos reunimos en una habitación a realizar un brainstorming (lluvia de ideas). A partir de ahí salió todo. Un guión nuevo, un guión que cambió incluso tiempo después de que comenzara el desarrollo del juego.

En cuanto al personaje de Nariko, me centré mucho en su relación con el personaje de Kai. En las motivaciones que llevaban a Nariko a hacer todo, a un nivel más profundo. Trabajé mucho en crear una historia para el personaje, unas motivaciones vitales que eran las que yo consideraba que debía hacer. Quería esto porque a su vez ejemplifica por qué trabajo escribiendo sobre narrativa de videojuego. Quiero dar ese color especial a los personajes.

Y justo un año después de *Heavenly Sword* llega *Mirror's Edge*, juego que recibió muy buenas críticas entre la prensa, ¿las esperabas? Tuvo muy buena acogida.
Sí, en prensa estuvo bien, aunque a los fans no les gustó mucho el cómo se presentaba la historia. El problema es que yo no vi nada sobre el proceso de creación del juego. Las animaciones del personaje, cómo crearon la ciudad, por qué esas tonalidades, etc. Los desarrolladores hicieron todas esas cosas sin hacerse la pregunta clave: por qué. Tuve que adaptar, por tanto, la narrativa al diseño… y fue muy difícil. Yo tenía que llenar los huecos y explicar por qué Faith tenía esos movimientos, por qué la ciudad tenía ese look y no de otra manera, etc. No había nada debajo de la estructura que ellos habían creado. Tuve que responder a todas esas preguntas cuando en realidad debería haber sido al revés. Primero debería haberse creado una narrativa y a partir de ahí darle el aspecto que se quiere, una apariencia. Por ejemplo, en una nueva fase del proceso de desarrollo se decidió que Faith no hablaría durante los niveles. Esto provocó que hubiera que cortar muchísimo guión, con la consiguiente pérdida de trama, de personalidad en los personajes… Fue un disgusto, no me gustó.

Creo que el resultado al final fue bueno, pero de haber tenido más tiempo y dinero… pues habría sido mucho mejor. El problema cuando trabajas en videojuegos es que estás muy encorsetada por estos dos factores: tiempo y dinero. A esto hay que sumarle que los diseñadores tienden a diseñar todo, a meterse en la narrativa. Y luego tienes tú que arreglarlo. Pero, bueno, recalco que fue una experiencia interesante. Además, yo había escrito una miniserie de cómics para DC que servían como precuela del juego, eso me permitió tenerlo como telón de fondo de la historia. En el videojuego no tenía sitio para contar la historia de Faith como tal, así que lo agradecí.

Llegamos a *Tomb Raider*, ¿tuviste libertad creativa absoluta para crear esta nueva Lara Croft?
No, la verdad es que no (risas). Los guionistas nunca tenemos realmente libertad absoluta. Los directores sí tienen un poco más, por lo que pueden decidir "que la música haga esto", "que el arte sea así", "que la creación de niveles vaya por allá", etc. Pero yo era una escritora freelance que no tenía poder sobre nadie. Entonces tuve que seguir las directrices que me fueron dando. Eso sí, me escucharon, pero siempre estaba el factor tiempo, que constriñe bastante, y al final siempre tienes que llegar a compromisos entre lo que quieren los jugadores, el gameplay, lo que quieres hacer, lo que te dicen que hagas… Terminas haciendo malabarismos, no volverte loca y que llegue a un punto medio.

Pero sí que es verdad que Crystal me escuchaba, así que les pude explicar el viaje que estaba haciendo Lara, cuáles eran sus motivaciones, los cambios que podía tener durante la aventura… Hubo un momento muy importante de la historia donde sí tuve más libertad, pero siempre ligado a ese compromiso.

Viendo tu carrera, ¿fue el proyecto donde sentiste más presión?
Probablemente… sí (risas). Pero no en el primer *Tomb Raider*, sino en el segundo, *Rise of the Tomb Raider*. Ahí tuve más presión.





¿En serio? Pero si en el segundo todo iba más encaminado gracias al primero, no necesitabas tanta libertad creativa.
Quizás sí iba todo más encasillado, ¡pero también existía una gran expectación después del primer juego! (Risas). En la primera parte éramos dos escritores, teníamos menos expectativas sobre lo que había que hacer o lo que no. No significa que hiciéramos lo que nos diera la gana, ya te lo comentaba antes, pero en el segundo había más gente implicada. En el primero era muy fácil compartir ideas, pero en el desarrollo de *Rise of the Tomb Raider* había mucha más presión, muchas voces diferentes diciendo cosas. No tuvimos tanta libertad creativa, y tampoco se tuvo confianza en nosotros para que hiciéramos lo que quisiéramos, pero a cambio sí tuvimos mucho más feedback de gente que nos decía las cosas que teníamos que hacer. Sí que es verdad que algunos problemas los arreglamos desde el principio para hacer más fácil el proceso, pero en lo demás no fue mejor: fue peor que en la primera parte. Además, en *Tomb Raider* había un arco argumental más definido, mientras que en *Rise of the Tomb Raider* era todo más sutil. Esto me gustaba más como escritora, pero también era más difícil de llevar a cabo.

Tus personajes femeninos siempre han tenido garra, carisma, tenacidad… ¿Dónde está el truco?
¡No hay truco! (Risas). Realmente es el mismo proceso que cuando creas un personaje masculino o cualquier personaje como tal. La clave es preguntarte qué les motiva, qué es lo que odian, qué es lo que quieren, qué necesitan. Los exploras como ser humano independientemente de su sexo. Hay algunas facetas de Lara donde sí aflora que es mujer, como sus relaciones de amistad, pero en realidad hay muy pocos elementos que sean esencialmente femeninos. Yo quería explorar a Lara como ser humano, no como mujer.

Ahora que el feminismo está más presente que nunca, ¿cuánto crees que ha cambiado el papel de la mujer en la industria durante los últimos diez años, por ejemplo?
Pues para mí es difícil responderte a esta pregunta porque estoy dentro de la industria y soy una mujer, entonces quizás tenga una percepción distorsionada de cuántas mujeres estamos trabajando. Como nos juntamos y nos conocemos, pues quizás parezca que somos más de las que realmente hay (risas). Pero sí, estoy contigo, creo que cada vez hay más visibilidad y más desarrolladoras conocidas como es el caso de Amy Hennig, Jade Raymond o Robin Hunicke, también compositoras como Jessica Curry de *The Chinese Room*, o incluso algunas llevan décadas trabajando como Brenda Romero, a quien le dieron un premio BAFTA el año pasado (2017). Y aunque hay más visibilidad, también hemos tenido momentos desagradables y lamentables como el Gamergate, que ha sido muy malo para la industria. Pero las mujeres que estamos en el sector tenemos mucho aguante y somos peleonas, decimos lo que está mal y el Gamergate lo fue. Por una parte la visibilidad es buena en sí misma, ya que conseguimos que las niñas que juegan a videojuegos vean que hay mujeres, que pueden ser desarrolladoras, diseñadoras, compositoras, etc., pero la parte negativa es que atrae mucha atención no deseada…

Cuantas más mujeres seamos en la industria, mejor para todos. Y ya no sólo mujeres te digo, sino diversidad en general. Cuanta más diversidad de edad, sexo, etc., mucho mejor. Lo que debemos es reflejar el mundo y su diversidad.

Has sacado el Gamergate y toda su repercusión, ¿te has encontrado algún problema como mujer a la hora de trabajar en un estudio?
No, la verdad es que no, pero es difícil de explicar. Yo trabajo en narrativa, que ya de por sí tiene su lucha particular. A muchas personas del sector no les importan los que trabajamos en narrativa. Tú intentas hacerles entender por qué esto es importante, por qué esto se tiene que hacer de tal manera, etc., pero ellos te dicen que eso no tiene importancia en el juego, que no hay que detenerse en ello. Entonces no tengo muy claro si alguien se está oponiendo a mí –o me está tratando de una manera diferente– por el hecho de hablarle de

“La clave para crear un personaje es preguntarte qué les motiva, qué es lo que odian, qué es lo que quieren, qué necesitan”

“La narrativa es el pegamento que une todo, que da cohesión a todo el proyecto. Todavía se nos tiene que respetar más”

la narrativa o por ser mujer. Sí soy consciente de que alguna vez me han tratado peor por ser mujer, pero creo que me ha pasado más por luchar por la narrativa que por ser mujer. Además, a esto hay que sumarle el factor de que tengo una historia muy larga en el mundo de los videojuegos, antes trabajé como periodista, por lo que tengo cierta autoridad. Eso quizás me dé más respeto. Sin embargo, creo que he tenido suerte en mi caso, ya que tengo amigas del sector que sí han tenido problemas. Muchos más.

En cuanto al tema del Gamergate, creo que he recibido por los dos lados (risas). No me han dado tanto como a Zoë Quinn o Anita Sarkeesian, pero también desde el otro lado me han acusado de que debería hacer más activismo feminista como mujer en los videojuegos, preocuparme más por esos temas y no sólo de la narrativa. Pero, bueno, creo que llevo muchos años trabajando en este sector, en un espacio que no es muy valorado, pero ese es mi trabajo…

Me has comentado algunos problemas y que la gente te dice que podrías hacer más, ¿cuál crees que sería la solución entonces?
Bueno, creo que una cosa que ya se ha hecho es el contratar a más mujeres, pero una cosa que es muy interesante es acudir a los centros de enseñanza. Hablar con los chavales para que sepan que hay muchas más oportunidades para trabajar en el mundo de los videojuegos de lo que creen. Que no sólo es el tema de las matemáticas, de informática, etc., que hay gente que hace música, diseño, que escribe como yo… Hay muchas cosas que se pueden hacer. Yo misma he ido a colegios para hablarles de eso, es algo que me importa e intento hacer, sobre todo el charlar con las chicas. Que vean todas las cosas que se pueden hacer. Y he obtenido respuestas muy positivas por su parte, mucho interés.

Se ha demostrado, y se sigue demostrando, que cuanto más diverso es un equipo, más productivo y creativo es. Que la diversidad siempre es beneficiosa para todo el mundo, pero la industria tiene que invitar a estas personas. Hay que buscarlas e incitarlas a que entren, ya sean mujeres, etnias… Hay otras cosas importantes como pueden ser las Game Jam, becas para que entren a trabajar, competiciones… Que todo sirva para inspirar a las mujeres y a los chicos.

Y ahora que me hablas del futuro, ¿qué les espera a los guionistas o escritores? Ayer me comentabas que tenías charlas con otros colegas que llamabas “té y penas”.
Creo que la clave está en ampliar el abanico de temas. Estamos obsesionados con la violencia, con las armas. Sigue siendo nuestro tema principal. Y a ver, no me malinterpretes: soy la primera que se lo ha pasado bien jugando a estos videojuegos, pero quiero ver más diversidad narrativa, más diversidad temática. Para ello es muy importante que nos incluyan a los autores desde el principio del videojuego, desde su concepción. Que estemos ahí para ayudar a crear el mundo, a desarrollar las mecánicas, a darle una cohesión a todo desde que el juego es un prototipo y no llegar luego y meter la narrativa en un cajón que ya está hecho. La narrativa es el pegamento que une todo, que da cohesión a todo el proyecto. Todavía se nos tiene que respetar más, y lo fundamental es que la narrativa esté desde el inicio. Cierto es que ha mejorado, pero todavía queda mucho camino por recorrer. Las empresas deberían contratar a más escritores desde el inicio, ya sean propios o freelancers. También deberían contar con nosotros para generar ideas de juego, aunque esto es una calle de doble sentido: los autores también tendrían que implicarse más en todo, desde jugar a más juegos hasta conocer a fondo los factores que influyen en el desarrollo.

¿Brindamos por ello?
¡Claro! (Risas).

EL CROWDFUNDING QUE NOS MATÓ

En el último lustro hemos visto juegos muy interesantes que se han podido llevar a cabo gracias al mecenazgo colectivo. Pero el crowdfunding puede ser un tiro en el pie si no se toma en serio. Claves para que la bala no caiga en el lugar equivocado.

Texto **Diana Puerta Gómez** | Ilustración **Stoic**

El otro día recibí un mensaje privado de Twitter de una cuenta de un juego en desarrollo. El mensaje me animaba a invertir en el videojuego que estaban desarrollando, explicaban que era un estudio con cuatro componentes, todos recién salidos de la carrera de desarrollo de videojuegos de una conocida universidad privada, que sus recursos eran mínimos, pero su entusiasmo enorme. Pinché en el enlace a la campaña que habían creado. Una campaña de crowdfunding como tantas otras: estructura irregular, mal planteada, con un vídeo promocional en el que no se veía gameplay, haciendo promesas demasiado ambiciosas para un estudio con esas características y con unas recompensas en absoluto interesantes.

Volví a Twitter y miré su perfil: 50 tuits, 200 seguidos, 30 seguidores. Hice una búsqueda rápida en Google sobre el estudio: ni una simple web. Lo lamenté profundamente, pero ignoré su petición.

Quien me lea dirá: "Bueno, pero por algo se empieza, ¿no?". Por supuesto, pero ¿sabéis cuántos mensajes como el que os comento recibo al cabo del mes? Son decenas los estudios indies que se forman al acabar los estudios con un proyecto entre manos que cuenta con toda la ilusión del mundo, pero que habitualmente les queda demasiado grande.

El crowdfunding suele ser la opción favorita de muchos estudios pequeños porque es fácil, gratuito y si sale mal no pasa nada, no se pierde nada. La cuestión es que el crowdfunding es mucho más complicado de lo que parece y por eso la tasa de fracaso es altísima.

Entremos en materia: Kickstarter es la plataforma preferida entre los desarrolladores de videojuegos para lanzar campañas de crowdfunding, y la tasa de éxito de los proyectos en la categoría de videojuegos está alrededor del 25 %, por debajo de la media general de la plataforma (35,38 %).

En 2012, la cantidad de proyectos sobre videojuegos que albergaba la plataforma se cuadriplicó hasta llegar a los 1.412; en 2015, los proyectos presentados llegaron a los 2.221; y en 2017 descendió hasta los 1.695. En todo ese lustro, el año que más proyectos fueron financiados no llegó al 31 % (436 de 1.411 en 2013).

Con los años, tanto la plataforma como los inversores se han vuelto más exigentes. Debido al largo historial de retrasos y malversación de fondos recaudados a través de la plataforma, los inversores no se fían de las campañas que no presentan un proyecto con una producción relativamente avanzada (con un prototipo jugable y la estética prácticamente



cerrada), con material promocional en forma de un vídeo que presente el gameplay, press kit, recursos audiovisuales, etc., y con unas pautas y características que no deben distar mucho de lo que acabará siendo el producto final.

Como decía más arriba, la tasa de fracaso en los proyectos de videojuegos es bastante alta y esto se debe a una serie de cuestiones que, desgraciadamente, los estudios más jóvenes cometen habitualmente.

El primero es pensar que una campaña de crowdfunding es fácil y que, si fracasa, no tendrá repercusiones negativas. Un estudio que comienza ha de aprender cuanto antes que su éxito o su fracaso se basará en cómo gestione la comunicación de sus proyectos y en cómo de hábil sea generando una comunidad y un diálogo fluido con los medios y otros profesionales. Y esto no sabe hacerlo, habitualmente, un estudiante de desarrollo de videojuegos. En la mayoría de estudios pequeños que he conocido compuestos por no más de cinco o seis personas, los roles centrales son programador, diseñador, músico y artista, repitiéndose en ciertos casos algunos de los puestos. En muy pocas ocasiones he conocido un estudio que desde su planteamiento cuente con un responsable de comunicación y relaciones públicas, y aún menos con un gestor de desarrollo de negocio, dos funciones imprescindibles para que un estudio salga adelante.

Habitualmente estos dos roles se los suelen repartir entre los componentes del estudio que ya desempeñan otros papeles dentro de la empresa (artista/community manager, programador/diseñador web, diseñador/responsable de marketing, etc.) y esto no es una buena idea. Una campaña de Kickstarter necesita, al menos, una sola persona que la gestione de principio a fin, que se siente con el jefe de proyecto (o el gestor de desarrollo de negocio, preferiblemente) y entre ambos tracen un plan de negocio a largo plazo a la inversa: desde los objetivos a cumplir hasta las necesidades más inmediatas (sueldos, recursos, etc.), pasando por un plan de comunicación que abarque marketing, medios, redes y posicionamiento dentro de la industria.

Kickstarter no sólo es la favorita por su sistema de micromecenazgo, lo es también por la visibilidad que otorga a los proyectos. Un trabajo bien estructurado, con un buen alcance en su comunidad, puede situarse muy alto en los principales motores de búsquedas online gracias al SEO interno de la plataforma. Aparecer en la portada de Kickstarter como proyecto recomendado es una garantía de éxito en visibilidad, lo que repercute muy positivamente en la colecta económica, pero fracasar en el proyecto por estar mal planteado puede llevar a quemar una única carta muy rápidamente.

Siento deciros que la estrategia de Ron Gilbert y Tim Schafer de abrir proyectos de crowdfunding y cuadruplicar los objetivos económicos funciona muy bien sólo si sois Ron Gilbert o Tim Schafer, normalmente un estudio pequeño sólo tendrá una oportunidad de pedir dinero y más vale que sepa aprovecharla.

Una empresa poco conocida que se lanza a pedir dinero primero conseguirá el beneplácito de sus amigos y familiares (los conocidos family, friends and fools), pero una vez que alcance al público mayoritario sólo tendrán una oportunidad de hacerlo bien. Deben presentar, ante todo, un proyecto viable que sea interesante e innovador, que pueda cumplir los plazos, que no prometa lo que no puede cumplir y que las recompensas sean interesantes (pero, otra vez, viables).

Si un proyecto es incapaz de cumplir lo que presenta en su campaña, no sólo no volverá a contar con el favor del



público que en su momento le apoyó en una siguiente ronda de crowdfunding o en un futuro proyecto, sino que la visibilidad de la página hará que cualquiera que no conociera el maltrecho final de ese proyecto pueda recurrir a esa base documental para asegurarse de que el estudio no es fiable.

Lanzarse a una campaña de crowdfunding es algo mucho más complejo de lo que en un principio pueda parecer, por eso os ofrezco unos consejos para que vuestra campaña tenga más oportunidades de salir adelante:

· **Contratad a alguien y haced un plan de comunicación**: como he dicho más arriba, es bastante habitual que un estudiante de desarrollo no tenga los conocimientos de marketing, comunicación y gestión para llevar una campaña de crowdfunding, por eso es necesario contratar a alguien que sepa y, preferiblemente, tenga experiencia. Con esta persona en vuestro equipo trazaréis un plan de objetivos de marketing de vuestro juego: cuánto tenéis pensado vender, cómo pensáis llegar a vuestro público objetivo, en qué ferias y eventos querríais estar, qué estrategia de redes sociales vais a seguir, a qué medios e influencers queréis abordar, etc. La visión de una persona de marketing también os ayudará a entender qué puntos de vuestro juego son más atractivos al público y si el enfoque que le estáis dando es correcto en términos de mercado.

· **Haced un presupuesto cerrado en el que no dependáis al 100 % del micromecenazgo:** sed realistas, ¿cuánto dinero os va a costar vuestro juego?, ¿cuánto vais a recuperar con las ventas?, ¿de dónde vais a sacar el dinero? Está claro que estáis planteando lanzar un proyecto de crowdfunding como parte de la financiación de vuestro juego, pero todos los ingresos de vuestra empresa no pueden venir únicamente de ahí.

De hecho, lo ideal sería que los ingresos estimados mediante micromecenazgo no supusieran más del 30-35 % del total de la financiación necesaria para sacar el proyecto adelante. Estos ingresos deberían estar planteados para costear gastos adicionales e imprevistos de la producción, de esta manera, en el caso de que el proyecto fracasara en el crowdfunding, el juego se podría sacar adelante pagando sueldos, licencias y alquiler del espacio, aunque la versión final no fuera la más ambiciosa. Es por eso que el perfil de un gestor de negocio se vuelve bastante relevante cuando empezamos a plantearnos de dónde sacar dinero para financiar la empresa, ya que él, mejor que nadie, estará al día de créditos ICO, ayudas estatales y autonómicas, becas, rondas de financiación, etc. Esta persona también os ayudará a la hora de plantear un presupuesto sólido y un plan de desarrollo que marque los tiempos que ha de seguir desde ese momento el juego.

· **Tened la producción avanzada:** los mecenas y el propio Kickstarter se han vuelto mucho más exigentes de lo que eran antaño. Lanzarse a una campaña sin tener un prototipo jugable que, a falta de pulir detalles, presente una versión artística bastante avanzada es casi una garantía de fracaso. El prototipo nos servirá para presentar el gameplay en el tráiler de la campaña, pero también será tremendamente útil en la fase de captación de mecenas si decidís llevar vuestro juego a eventos y ferias para promocionarlo.

· **Consultad a un gestor o abogado:** la legislación relativa al crowdfunding en nuestro país es bastante incierta debido a que tanto la administración europea como la española todavía están trabajando en este sistema de financiación, así que las plataformas de micromecenazgo se adhieren a un cierto vacío en la regulación para operar legalmente. Para evitar posibles sustos con Hacienda e incompatibilidades con ayudas y préstamos, acudid a un gestor o abogado que os aconseje.



· Generad recursos audiovisuales de alta calidad: Los recursos audiovisuales que uséis en vuestra campaña de crowdfunding serán de vital importancia para captar mecenas. El vídeo promocional de vuestro juego es vuestra mejor baza, pero se estima que sólo un 50 % del público que entra en la página de la campaña hace click en él y que la tasa de conversión de visualizaciones a mecenas está entre el 5 % y el 8 %. Es por eso que debéis trabajar un tráiler que ataque al componente emocional del espectador, que vaya directo al grano y que convenza para que, al menos, siga ojeando el resto de la campaña. Para ello contaréis con aproximadamente unos 20 segundos, que es lo que tarda un espectador medio en decidir si se siente intrigado por el contenido del vídeo o lo descarta. Antes de publicarlo es recomendable enseñárselo a amigos, conocidos y familiares y hacer un sondeo medianamente exhaustivo sobre sus impresiones. Aquellos que menos sepan del juego, incluso que estén poco relacionados con los videojuegos en general, os aportarán la información más interesante y tenéis que escucharlos con atención, ya que os darán las claves por las que el vídeo funciona o no. Una vez tengáis un tráiler efectivo, no dudéis en generar más contenido audiovisual en el que os presentéis a vosotros como equipo, enseñéis vuestro proceso de trabajo y presentéis con honestidad vuestro plan de desarrollo.

· Sed transparentes: el mayor problema al que se enfrentan los creadores que han presentado una campaña de crowdfunding es la desconfianza y el escepticismo ante ciertas campañas que no parece que tengan claro cómo sacar su proyecto adelante, más allá de querer generar dinero por la vía rápida. Si sois desarrolladores con años de experiencia y varios proyectos exitosos a vuestra espalda, nadie pondrá en duda que seáis capaces de sacar adelante este juego, pero si sois novatos o tenéis poca experiencia en la industria, todo aquel que se interese por vuestro proyecto querrá pruebas fehacientes de que lo tenéis todo calculado. Por eso no debéis tener reparos en presentar vuestro plan de desarrollo, incluyendo el presupuesto, a todo aquel que esté interesado en apoyar vuestro proyecto. Si vuestros planes de comunicación y de negocio son sólidos, y habéis atado todos los posibles cabos sueltos con un gestor o abogado especializado en financiación empresarial, no tenéis nada que temer.

· Intentad disfrutar de la experiencia: el desarrollo de un videojuego es un proceso muy complejo y que puede durar varios años, cuando a ello le sumas una extenuante campaña de crowdfunding, cualquier malentendido o frustración puede llevar a generar asperezas. No son pocos los estudios que se disuelven antes de llegar a publicar un juego por diferencias e incompatibilidades entre los miembros en el equipo, por eso mi último consejo es que intentéis disfrutar. No va a ser fácil, pero puede ser bonito y divertido, así que tomaos vuestro tiempo para pasarlo bien en grupo e individualmente: salid a tomar unas cañas, quedad para jugar a cualquier otra cosa, idos de vacaciones al pueblo sin el móvil, participad en jams con otra gente u organizadlas de forma interna, pero desarrollando otros juegos menores… Haced lo que sea necesario para no quemaros y poder disfrutar de vuestro juego. Y recordad: si no sale bien, no es el fin del mundo.

“El crowdfunding es mucho más complicado de lo que parece y por eso la tasa de fracaso es altísima”




F D 2009
ELIZAB

CUANDO VIAJAR POR EL TIEMPO SE HIZO REALIDAD

¿Cuántas veces has escuchado que las cosas "son así" porque siempre han sido así y no vas a llegar tú para cambiarlas? ¿Cuántas veces has querido hacer algo, pero has tenido tanto miedo por todo lo que se te venía encima que no has sido capaz ni tan siquiera de empezar? Esta es la historia de algo similar, pero con un final distinto.

Texto **Pablo Lara Toledo** | Ilustración **Jaime Martínez**

A menudo, en los diferentes eventos sobre televisión a los que he tenido la oportunidad de asistir o participar, suelo escuchar una pregunta que se repite con frecuencia: "¿Cómo crees que será la televisión del futuro?". Antes de intentar dar una respuesta coherente –siempre creo que me quedo corto– viajo mentalmente hacia un momento concreto de nuestra historia televisiva. Siempre el mismo. Un chaval de quince años corre por una playa gritando y moviendo los brazos para llamar la atención de un grupo de niños que, entre sorprendidos y preocupados, miran cómo su amigo se acerca. Nosotros, los espectadores, no escuchamos bien lo que grita. El choque de las olas contra la orilla parece adelantarnos que no se trata de buenas noticias. A medida que el chico se acerca a la cámara, empezamos a oír claramente lo que dice: "Chanquete ha muerto. Chanquete ha muerto". Todo cambió. España entera se puso de luto. Uno de los personajes más querido de la ficción española dejaba la pantalla para siempre.

Vuelvo al momento en el que alguien me ha hecho la pregunta, y mi respuesta es siempre la misma. Curiosamente suele ir en forma de varias cuestiones a la vez: ¿qué buscamos con un producto de televisión? ¿Un éxito fugaz o algo que perdure en la memoria colectiva? ¿Queremos ser una moda pasajera o queremos ser "La muerte de Chanquete"? ¿Y si tuviésemos la obligación de adaptarnos a aquellos que han crecido con un mando y un videojuego debajo del brazo? ¿Y si pudiésemos convertir esa televisión en un juego, en una experiencia, más allá de la pantalla? Eso es lo que creo que debería ser la televisión del futuro. Un híbrido entre televisión y videojuegos. Porque, ¿qué puede haber mejor que compartir una misma aventura con tus héroes de televisión desde el salón de tu casa? ¿Y si además los héroes necesitaran de tu ayuda para resolver el problema? Así es como en *El Ministerio del Tiempo* llegamos a la conclusión de que la serie tenía que expandirse a través del uso de la realidad virtual. Era necesario.

UN CAFÉ, UN AGOBIO Y VARIOS FOLIOS EN BLANCO

"Este año tenemos que hacer algo distinto, Pablo. Algo que vaya más allá de lo que hicimos con la primera experiencia. Este año tiene que ser realidad virtual de verdad, no podemos conformarnos con mirar lo que ocurre alrededor". Año 2016. Eran las palabras de Fran Llorente, mítico director de Informativos de TVE en la época de Ana Pastor y alma máter, junto a Ignacio Gómez, del proyecto de VR de la serie, desde la parte de TVE, junto a Onza Entertainment y Cliffhanger TV. Todo comenzaba como la mayoría de proyectos. Con un café, varios folios en blanco y el agobio creciente ante el objetivo a conseguir.

Nos sentábamos después de dar vida a la primera experiencia en realidad virtual para *El Ministerio del Tiempo* lanzada en 2015. De la mano de Future Lighthouse hicimos lo que hasta entonces permitía la técnica. Disponible para Samsung Gear VR y Cardboards, se trataba de una experiencia en la que varios de los protagonistas de la serie –Angustias, Salvador, Ernesto, etc.– te acompañaban por el Ministerio para hacer un examen, en compañía de Javier Olivares (cocreador y productor ejecutivo de la serie) y Anaïs Schaaff (guionista y productora de la serie), con el objetivo de entrar como funcionario de la institución. A pesar de una inmersión muy profunda gracias a la técnica de rodaje estereoscópico y sonido 360, se nos quedó una espina clavada: no podías moverte con libertad, y eso es algo que se aleja mucho de lo que entendemos por realidad virtual.

"Este año tenemos que conseguir que el jugador se mueva, que coja objetos, que se impacte emocionalmente. Y, sobre todo, que viaje por el tiempo. Es lo que nos falta. ¿Se te ocurre algo?". Ahí estaban Nacho Gómez y Fran Llorente, de nuevo, con un objetivo claro: hacer una experiencia

mucho más ambiciosa que la anterior. Por cierto, solo habían pasado unos pocos meses desde el estreno de la primera experiencia y la tecnología ya iba mucho más adelantada. Ponerse las pilas era imprescindible. Esa misma mañana llegamos a la conclusión de que queríamos hacer una especie de escape room narrativo con los personajes y que, por supuesto, tenía que ir de la mano de la trama de la serie. No podía ser una chapuza o un complemento más. ¿Lo que más nos gustaba? La trama de villanos de la tercera temporada y que Future Lighthouse volvía a ser nuestro compañero de viaje. Ahora "sólo" había que ponerla en marcha.

JAVIER OLIVARES, SIEMPRE

"Javier, he estado hablando con Fran y Nacho sobre la segunda experiencia de realidad virtual de la serie. Queremos hacerla más avanzada, con objetos, que puedas moverte, etc. Se nos ocurre crear un guión con trama del Ángel Exterminador que encaje con la midseason y podamos lanzarla con la vuelta de la serie. ¿Cómo lo ves? Ya me dices". La respuesta de Javier fue clara: "Por supuesto. Empieza tú y lo vemos. Un abrazo".

Ese fue el pistoletazo de salida y empezamos a darle vueltas al guión, a ver qué actores/actrices podían estar, cómo encajarlo con los tiempos del rodaje de la serie (un capítulo cada 10 días te da poco margen de maniobra), etc. Mes y medio después, teníamos el guión escrito en primera persona, ya que el jugador es el que ve todo lo que ocurre a su alrededor y el que toma las decisiones. *Salva el tiempo* sería el nombre de la nueva experiencia y su logline era claro: "El Ángel Exterminador ataca el Ministerio y atenta contra la vida de Lola Mendieta. Tú eres la única esperanza: deberás encontrar la solución para salvar la vida de tu compañera e incluso tendrás que viajar por el tiempo hasta Yucatán".

CUANDO TODO ESTÁ PERDIDO…

Nunca olvidaré aquella reunión de producción mes y medio antes de empezar a rodar *Salva el tiempo*. Tras la lectura de guión con todos los equipos implicados (maquillaje, peluquería, vestuario…) nos dimos cuenta, horrorizados, de que nada encajaba por tiempos. Una serie de cambios en el plan de rodaje del capítulo *Tiempo de Conquista* –el octavo de la tercera temporada– nos dejaba sin la posibilidad de rodar en uno de los escenarios elegidos para el capítulo de VR: una choza maya. El proyecto se caía completamente.

La reunión terminó con ese silencio característico que aparece cuando las cosas no salen. Horas después, entró en la bandeja de entrada del correo electrónico una nueva planificación de rodaje, y si tengo que ser sincero, la miré con bastante resignación y un poco por compromiso. Sin embargo, ahí estaba la clave. Un cambio de escenario era la solución, y me acordé del típico: "Escribir es reescribir". Al cambiar la choza maya de Yucatán por una habitación en el Madrid de 1950, no podíamos creer la suerte que estábamos teniendo. Nos funcionaba la trama en el guión, era factible rodar y se conseguía el objetivo principal de la experiencia: que el fan/jugador sintiera que viajaba en el tiempo. Varias llamadas después todo volvía a su cauce, pasamos del desastre absoluto a la confirmación de que definitivamente entraríamos a rodar la nueva experiencia VR de *El Ministerio del Tiempo*.

UN RODAJE. APRENDER. OTRA VEZ

Para el rodaje de esta segunda experiencia, el proceso varió bastante desde la primera experiencia. Al tener dos espacios de la serie sobre los que poder moverte libremente durante el juego, tuvimos que escanear mediante fotogrametría el escenario real del archivo del *El Ministerio del Tiempo*, la pensión de los años 50, así como todos los objetos de ambas salas con los que posteriormente interactuarían los jugadores. Este proceso en plató nos llevó dos días completos, uno por cada sala, y aún recuerdo la sensación tan especial que produjo al equipo ver las primeras pruebas de digitalización de uno de los escenarios, e inmediatamente pensar que donde entonces Amelia Folch, Salvador Martí o Alonso de Entrerríos daban vida a las historias de la serie, en unos meses serían los jugadores y espectadores los protagonistas de la serie desde el salón de su casa. Tecnología y narrativa comenzaban a unirse.

En el tercer y último día de rodaje, Jaime Blanch, Cayetana Guillén Cuervo, Macarena García y una serie de extras se ponían en nuestras manos para rodar la parte de vídeo estereoscópico 360 similar al de la primera experiencia de 2015. Estas dos escenas funcionan como transición y final cinemáticos entre las partes jugables de los escenarios digitales. Aquí es cuando Salvador e Irene Larra nos ruegan que resolvamos el problema y traigamos de vuelta a Lola Mendieta; y si todo sale bien, llegar al final del juego con todo resuelto. Los personajes de la serie hablan directamente al jugador. Eres uno más de *El Ministerio del Tiempo*.

Una jornada de rodaje en la que tuvimos escenas con actores/actrices, escenas con extras, grabación de offs de los actores para todo el juego. Y de ahí pasamos a la fase de posproducción, doblaje y diseño final de la experiencia junto con el equipo de Future Lighthouse y Televisión Española. Un proceso largo del que tengo la sensación de que todos fuimos aprendiendo sobre la marcha.

CASI UN AÑO DESPUÉS…

Echo la vista atrás y parece mentira que ya hace casi un año (septiembre 2017) desde que *Salva el tiempo* saliera de manera gratuita en todas las plataformas de realidad virtual actuales (PlayStation VR, Oculus, Samsung Gear y HTC VIVE).

Hoy he vuelto a jugar de nuevo con la experiencia y llego a la conclusión de que se ha dado un paso importante. Importante por lo que significa dar forma y vida a un proyecto que parecía imposible y que acumula ya más de 120.000 descargas; que ha visitado lugares antes exclusivos para el cine como el Festival de Sitges; o que ha hecho que escenarios de una serie de ficción puedan convertirse en el destino y patio de recreo de personas de todo el mundo a través de una consola, un móvil o un ordenador.

Así es como decidimos, un equipo enorme de personas, crear una puerta más allá del pasillo por el que viajan los protagonistas de la serie. Dimos forma final a un sueño que nació como todos los sueños, con un café, un agobio y varios folios en blanco. Viajar por el tiempo se hizo posible uniendo televisión y videojuegos. Mirando cara a cara a la televisión del futuro.

"Mi tiempo se agota es el segundo cómic del universo de El Ministerio del Tiempo. Una historia de Lola Mendieta con Blas de Lezo y Emilio Herrera como protagonistas"

Tommy Tordsson Björk

Texto **Nacho Requena Molina** | Fotografía **Fran Martínez**





Andreas Öjerfors

Texto **Nacho Requena Molina** | Fotografía **Fran Martínez**





La ultraderecha no para de ganar adeptos en Europa. Muchos son los países que han llamado la atención de los investigadores ante este crecimiento ideológico, pero hay uno que destaca por encima del resto: Alemania. Los neonazis entraron a finales del pasado 2017 en el Parlamento alemán. Por primera vez desde que las fuerzas de Hitler cayeran en mayo de 1945, un partido de extrema derecha ocupa la nada despreciable cifra de 92 escaños de los 709 que posee el Bundestag. Pero aún puede ser peor: todas las encuestas apuntan a que la AfD (Alternativa para Alemania) cosechará más votos en próximos comicios hasta situarse como segunda fuerza política. La alerta se ha disparado entre las organizaciones internacionales.

En estos tiempos donde los radicalismos copan las promesas electorales de estos partidos, una saga como *Wolfenstein* encaja de maravilla: ¿qué habría pasado si los nazis hubieran ganado la guerra? Es un interrogante que asusta a historiadores desde el ocaso de la Segunda Guerra Mundial, pero que se explica en la franquicia de los suecos de MachineGames con una pizca de misticismo y otra de realidad, entre la fina línea que separa la distopía de la utopía. Por esta llana razón, la primera pregunta que se le realiza a Tommy Tordsson Bjork y Andreas Öjerfors, diseñador narrativo y jefe de diseño del estudio respectivamente, se sale de los parámetros estilístico para ir directo a la llaga: "¿El mejor nazi es el nazi muerto?". Tras unos segundos en silencio, Bjork responde: "Sí, se podría decir que sí". Y ríe. "Sí, seguro, aunque el mejor nazi es que no haya nazis", contesta Öjerfors también con una sonrisa.

Ante esta resolución, la segunda pregunta deriva de la primera: ¿podemos estar ante una obra que conciencia sobre los problemas del fascismo en la actualidad? "Cuando creamos los juegos, especialmente *Wolfenstein II*, no era realmente ese el plan, el de concienciar al jugador sobre el fascismo en la sociedad", subraya el jefe de diseño. "Sin embargo, los cambios que han sucedido en la sociedad han motivado esta perspectiva. De hecho, sólo con la pregunta que nos acabas de hacer ya es una señal clara de que existe este tipo de pensamiento o corriente. Y sí, yo creo que el juego puede contribuir a esto que comentas, tiene su propia voz dentro de esta problemática actual".

"Creo que también es interesante porque funciona como una prueba, el propio juego es como una reacción a la situación actual", apostilla el diseñador narrativo, quien hace especial hincapié en el movimiento de la ultraderecha en Estados Unidos durante el verano de 2017. "La respuesta ha sido totalmente diferente a cuando lanzamos *The New Order*. Pero lo único que se ha hecho en la sociedad es proyectar esas ideas que antes estaban ocultas y que ahora salen a la luz".

El estudio escandinavo era buen conocedor de la coyuntura que asolaba Estados Unidos antes del lanzamiento de *Wolfenstein II*. Por ello, la campaña de marketing fue dirigida a este sector con un conciso "No More Nazis" (No más nazis), así como una serie de vídeos cortos donde se veían salvajes ejecuciones a manos de Blazkowicz, el protagonista de la aventura. La provocación como arma comunicativa. Además, a esto había que sumarle que la historia se había diseñado con las fuerzas nazis ocupando Estados Unidos tras ganar la contienda en Europa. Toda una declaración de intenciones que el estudio había decidido mucho antes de estallar el escándalo.

"Lo único que se ha hecho en la sociedad es proyectar esas ideas que antes estaban ocultas y que ahora salen a la luz"



"La campaña de comunicación fue agresiva, sí, aunque estaba controlada completamente desde el estudio. Normalmente alguien tiene una idea, como un marco de referencia a modo de esqueleto, y se cuenta al resto del equipo. En este caso fue de Jens Matthies, el director creativo, quien tenía una premisa básica sobre qué contar en la historia", narra Tordsson. "Sabíamos que queríamos ir a los Estados Unidos o a América. Ya fue algo que establecimos cuando hicimos *The New Order.* Sin embargo, luego nos reunimos e implicamos a todo el estudio para que cada uno fuera dando ideas, cuáles eran las posibles ambientaciones que los jugadores querían ver. Por tanto, antes de establecer nada desde el punto de vista narrativo o argumental, queríamos tener claro los exteriores a utilizar. Estar seguros de dónde podía acontecer la historia. Una vez que ya lo tuvimos fijado empezamos a trabajar en el guión. Ya sabes, todo lo que une a esas localizaciones donde se desarrolla la historia".

"Pasar de la Segunda Guerra Mundial, donde se ambientaban los *Wolfenstein* originales, a estas nuevas localizaciones temporales reduce muchas limitaciones, claro", argumenta Bjork. "Podíamos empezar a explorar nuevos territorios más emocionantes. Hay muchos juegos basados en la Segunda Guerra Mundial, pero el tema en sí, lo que es luchar contra los nazis, sigue siendo interesante a pesar de todo. Es una temática fascinante, sigue siendo especial a la hora de explorarla, así que lo que intentamos fue realizar algo diferente: llevarlos a una cultura totalmente opuesta y un marco histórico distinto".

Aunque la propuesta de situar a los nazis en Estados Unidos a mediados del siglo XX es original, los suecos no han sido los primeros en realizar este movimiento. Sin ir más lejos, en 2015 se estrenó la serie *The Man of the High Castle*, una ficción que comparte muchas similitudes con el juego. De igual manera, sus alocadas secuencias de acción recuerdan a películas como *John Wick* o *The Raid*, unos productos de los que no han tomado nada prestado. "¡Ni he visto *John Wick*! Pero he oído hablar cosas buenas de ella (risas)", puntualiza Tordsson. "Normalmente lo que intentamos es no resaltar la fuente de nuestra inspiración. Queremos que sea un proceso orgánico, que todos los mass media que consumimos –como música, cine o televisión– converjan en el juego. Sacar la inspiración de este conglomerado y no de algo específico como tal. Pero también evitamos conscientemente el imitar otros productos, por ejemplo, la serie de Amazon que se llama *The Man of the High Castle*. No queremos imitar cosas que otras ficciones están haciendo. Huir de ello para que no se parezca".

"Lo que intentamos con los nazis fue realizar algo diferente: llevarlos a una cultura totalmente opuesta y un marco histórico distinto"



Ambos creativos son dos de los pilares del actual renacimiento de una saga que lleva casi cuatro décadas entre nosotros. Con *The New Order* dijeron "estamos aquí". Con *The Old Blood* experimentaron para el futuro. Y con *The New Colossus* introdujeron todo el feedback cosechado para conseguir un producto más que notable. Ahora queda el cierre de todo. "Siempre hemos contemplado *Wolfenstein* como una trilogía. Hay una historia grande que queremos contar", sentencia Öjerfors. "Cuando hicimos *The New Order* no sabíamos si íbamos a tener la oportunidad de hacer una segunda parte. Y ahora cuando hemos sacado esta segunda no sabemos si tendremos la oportunidad de hacer una tercera, de lanzar un último capítulo".

"Hay que decir que cada juego funciona como una historia propia, de manera individual. Ese siempre ha sido el enfoque, independientemente de tener en mente una trilogía. No dejamos nada sin resolver, planificamos algunas cosas que se puedan ver en el siguiente título, pero cada historia es autoconclusiva. Queremos que el jugador coja cada juego y se divierta con él", matiza Bjork.

Esta mirada al futuro habla por sí sola de la ambición de este estudio, aunque siempre sin perder de vista el sello original, tal como apunta Bjork: "La inspiración básica es el *Wolfenstein 3D* desde siempre. Es nuestro plan maestro, en el que queremos que se conviertan todos los juegos. A partir de aquí, de esta base, empezamos a ampliar el contenido. Este juego [*Wolfenstein II*], por ejemplo, tiene mucho potencial, cosas que no se podían hacer en el *Wolfenstein 3D*. Hay partes de la historia que quizás sí se podrían haber realizado, pero no tenían la tecnología o la capacidad para sacar el argumento tal como podemos hacerlo hoy en día. El personaje de B. J. tenía mucho potencial, podía explorarse más. Y esto precisamente es lo que hacemos en los tres juegos que llevamos. Queremos explotar la historia del personaje". "Desde el punto de vista técnico, también era importante el convertirlo en un personaje real en tres dimensiones. Eso también influía a la hora de contar la historia", recalca Öjerfors.

Si por algo se caracteriza todo juego de *Wolfenstein* es por mantener una linealidad en los niveles que se combina con una falsa libertad. Un trabajo titánico que no se realiza en un punto determinado del desarrollo, sino durante todo este: "Empezamos a crear el nivel siempre con el gameplay, la historia, el arte en mente, pero buscamos lo divertido primero". "Realmente se tarda todo el proyecto completo en crear un nivel (risas). Hay muchas cosas que tener en cuenta a la hora de diseñarlos. Por ejemplo, nuestros niveles cuentan parte de la historia. Pero a su vez también queremos que el jugador

"Siempre hemos contemplado Wolfenstein como una trilogía. Hay una historia grande que queremos contar"



tenga libertad a la hora de abordar el mismo nivel en el que se encasilla ese guión. Intentamos construir niveles que permitan a los jugadores el ser creativos, que puedan asaltar a los enemigos tal como ellos quieren en ese momento. Es decir, a través del sigilo, de la lucha directa, etc. Es un proceso largo, enorme. Te diría, por ejemplo, que los niveles son durante gran parte del proceso simples bloques grises, ya que queremos encontrar antes lo que va a divertir al jugador que la parcela puramente artística. Pasamos más tiempo buscando la jugabilidad del nivel que otra cosa. Cuando sabemos que tenemos algo divertido, entonces continuamos con el resto de características del nivel", incide Öjerfors. "Tiene que ver más con la geometría del nivel y cómo el jugador se divierte navegando a través de él. Cuándo se topa con soldados o cuándo hay combates, por ejemplo", interrumpe Bjork.

La mejora en el desarrollo de niveles va pareja a la de otras parcelas, un salto cualitativo que se ve desde dentro. "Lo cierto es que intentamos 'presionarnos' lo máximo posible con cada creación", dice Öjerfors. "Cuando creamos un juego como *Wolfenstein II* tenemos que intentar que la experiencia sea siempre mejor que la anterior. Queremos un título superior. Y lo que hagamos en el futuro esperamos que vuelva a superarlo. De hecho, quizás se puede pensar que *Old Blood* es una producción menor por llegar al mercado como una expansión, pero es un proyecto con un salto de calidad enorme. Con *Old Blood* aprendimos qué funcionó, cuáles eran los puntos fuertes para volverlos a introducir en un futuro con mejoras, los sistemas que no encajaban, etcétera".

"Creo que intentamos empujar nuestros límites, en mi caso a nivel creativo. No queremos quedarnos en una zona segura o confortable. No queremos enclavarnos en un mismo punto y repetir el patrón y una vez. Es divertido cuando presionas tus límites, vas más allá del concepto original que habías creado y lo superas", expone Bjork.

Se habla de "presionar los límites", pero ¿dónde están los mismos? ¿Dónde existe margen de mejora? "¡Oh, tío! (Risas). Esa es una buena pregunta, sí", comenta Öjerfors. "Te diría que esa fue también la primera pregunta que nos hicimos cuando arrancamos con el desarrollo de *Wolfenstein II*… y tardamos mucho en responderla. Tuvimos que explorar de nuevo todo el primer juego, ver cómo mejorarlo, dónde queríamos llevarlo, cuál era la visión global, dónde queríamos impulsar la producción. Sea cual sea el próximo título, intentaremos buscar alguna visión que nos ayude a dirigir el proyecto hacia un sitio interesante".

Tras media hora de conversación, esta entrevista llega a su fin, no sin antes realizar una última cuestión: ¿le gustaría al estudio dejar *Wolfenstein* de lado y adentrarse en nuevos territorios que no sean el FPS? La respuesta, al igual que la que abre esta entrevista, no deja lugar a dudas para Bjork: "Bueno, aquí te diría que, como estudio, parte de nuestro ADN es el FPS". "Queremos que el jugador sienta que está en el mundo virtual, que lo hemos colocado ahí. Y creo que la mejor manera es a través de la primera persona", finaliza Öjerfors. Ahora toca esperar hasta el cierre de la trilogía.

"El personaje de B. J. tenía mucho potencial, podía explorarse más. Y esto precisamente es lo que hacemos en los tres juegos que llevamos. Queremos explotar la historia del personaje"







El dilema del erizo

Texto **Ramón Méndez**

A principios de la década de los 90, Hayao Nakayama era el presidente de SEGA Enterprises. Un hombre con ambición que decidió subir la apuesta con Mega Drive en todo el mundo, puesto que SEGA estaba muy bien posicionada para arrebatarle la supremacía a Nintendo. Sin embargo, le faltaba un último golpe para enviar a la lona a su rival. Con *Super Mario World* en el horizonte, la necesidad de esa mascota se hizo más evidente que nunca.

Fue por eso que Nakamaya convocó un concurso en el que podían participar todos los equipos de desarrollo de SEGA de todo el mundo. Las reglas eran muy básicas: tenían que crear una mascota que fuese tan icónica como Mario, pero que se pareciese a él lo menos posible. Siguiendo la campaña publicitaria norteamericana de la compañía, la nueva mascota tendría que ser un personaje poco habitual, innovador y rompedor, algo nunca visto y que dejase a todo el mundo con la boca abierta. Un personaje que no fuese simplemente mono y adorable, sino que fuese duro, irreverente y acorde a la imagen de adolescente rebelde que estaba dando la compañía nipona en el mercado norteamericano. Todo esto, claro está, tendría que transmitirse a través de un acabado artístico espectacular y una jugabilidad inmejorable.

Alex Kidd había sido un referente en Master System y había estado presente en el lanzamiento de Mega Drive/Genesis, así que todo el mundo daba por sentado que era la mascota de la compañía nipona; pero, por muy entrañable que fuese el joven personaje, perdía claramente toda posible comparación ante Mario. El nuevo gran héroe surgiría de uno de los estudios de programación de SEGA of Japan: SEGA Consumer Department 3, más conocido como AM8. En dicho estudio trabajaba un hombre llamado Yuji Naka, quien decía tener una gran idea. El líder del equipo por aquel entonces (Shinobu Toyoda) estaba impresionado con el trabajo que estaba realizando Naka y decidió interceder ante Nakayama para que le presentase su proyecto. Yuji Naka (Japón, 1965) empezó a trabajar en Sega en el año 1984 y se había ganado a pulso tener la oportunidad de presentar su propio proyecto, puesto que en apenas cinco años había trabajado como programador e incluso productor de títulos tan importantes como *Phantasy Star*, *Phantasy Star II* o la versión para Mega Drive de *Ghouls'n Ghosts*. Naka unió fuerzas con Naoto Oshima y Hirokazu Yasuhara para crear un juego revolucionario en el que la velocidad fuese lo más importante. En un primer momento, el personaje principal iba a ser un conejo capaz de ir muy rápido, pero sus dinámicas de juego no funcionaban. Y entonces, se les ocurrió que el personaje podría usar su propio cuerpo como arma y poder utilizar sus habilidades sin parar de correr en ningún momento. Fue así como nació la idea de convertirse en bola gracias a la gran velocidad adquirida a lo largo de las diferentes partes de las fases.

Aunque en un primer momento se plantearon la posibilidad de que el personaje fuese un armadillo (famosos por su habilidad para convertirse en bola), al final el trío creador optó por el erizo por dos motivos básicos: en primer lugar, la ironía de que un lento y tranquilo erizo fuese capaz de correr a velocidades supersónicas y arrasar con todos los enemigos que le saliesen al paso; en segundo lugar, el hecho de que un armadillo se convierte en bola para protegerse, pero un erizo, al tener púas, es capaz de convertir su cuerpo en un arma mucho más peligrosa. Fue así como se empezó por fin a diseñar a Sonic tal y como lo conocemos, el personaje con el que llegaríamos a vivir tantas aventuras a lo largo de los últimos veinticinco años.

Y aunque nuestro erizo azul favorito fuese el gran ganador de aquella competición, fueron muchas las ideas interesantes que surgieron de aquel concurso que tuvo lugar en el seno de SEGA. Un buen ejemplo de ello fueron los funkodélicos alienígenas ToeJam and Earl, creados por el programador Mark Voorsanger. No eran el estilo de mascota que se buscaba, pero su propuesta tan interesante propició que viviésemos tres aventuras de estos héroes tan atípicos. Es una pena que las grandes compañías ya no hagan este tipo de lluvias de ideas alocadas.



Sic Parvis Magna.


Manual